电子游戏软件

GAME SOFTWARE



2000

GAME风景线

4

ISSN 1006-5032



美年达
奇兵夺宝
自即日起至5月3日止，凭促销包装美年达的4个易拉罐拉环或3个胶瓶瓶盖，即可获得刮刮卡一张，有机会赢取“奇兵夺宝”奖品！
幻彩游戏机
共50个
活力背囊
共500个
奇兵水壶
共2000个
藏宝记事簿
共1000个
ZELDA
Link™
反斗吸管
共40000个
藏宝文具盒
共3000个
《奇兵夺宝》活动查询及一等奖申报热线：63280088-3628/3611
兑奖时间及日期：即日起至2000年5月3日止每周六/日早上9:00至晚上7:00
兑奖地点：北京：天湖盛达超市·华时学院路店·百盛购物中心·京客隆购物中心·京客隆劲松店·双榆树利客隆·北辰购物中心·燕莎望京购物中心·家和超市·洋华堂·天客隆交道口店·天客隆安定门店·西单城市之光·马甸物美·古城物美·翠微物美·长安商场·华联超市广安门店·亿客隆·康地祥·城乡仓储大超市·学院路百盛购物中心·阜城门华联商厦·首航国力10店·庄胜崇光·得福瑞超市·华润超市京通店·华普超市朝阳门店·美廉美超市·万事吉·广安门家乐福·丰台燕莎望京·家乐福·小白羊大钟寺店·顺义：物美超市·怀柔：京北大世界·昌平：小白羊超市6号店·延庆：夏都大厦·通县：物美西门店·通糖超市7号店·密云：鼓楼商场·平谷：城市之光超市·大兴：小白羊超市8号店·房山：亿客隆·华冠超市5号店·门头沟：新桥超级市场
《奇兵夺宝》条款及规则
1.一等奖每周五在本公司领取，其它奖项可在上述指定商场换取。
2.为示公允，任何本公司、其物料供应商以及本次活动的关联公司之员工及其亲属均不得参加本次促销活动或在此次活动中赢取任何奖品。
3.各中奖者必须于活动截止日期前致电《奇兵夺宝》热线中报登记或至指定地点领取奖品。所有奖项的兑换截止时间为2000年5月5日，逾期视为自动放弃，本公司不再受理。
4.各兑换点均有立牌以资识别。本公司有权鉴于可以解释的意外情况而适时改变奖品品种，价值不变。
5.所有兑换的《奇兵夺宝》刮刮卡须出自本公司且完整无缺，并经本公司确认无误方为有效。本公司对兑换的《奇兵夺宝》刮刮卡及拉环和瓶盖的真伪有决定权。
6.活动期间所有购买美年达系列产品消费者的兑换要求及《奇兵夺宝》的中奖者的的奖项兑换均受《奇兵夺宝》条款及规则所管辖。本公司对《奇兵夺宝》拥有最终解释权。
新口味
美年达
苹果味汽水
橙味汽水
北京百事可乐饮料有限公司



紧急速報

能量宝石2

紧接着“漫画英雄VS卡普空2”之后的大作，可以同时在街机和DC上玩到哦！

ARC	厂商：CAPCOM　类型：FTG
	发售日：2000年春

DC	厂商：CAPCOM　类型：FTG
	媒体：GD-ROM　发售日：2000年春

无所不能 谁都能玩 众人同乐 “能量宝石2”在街机(NAOMI) Dreamcast上登场了！

一边奔走于3D空间、一边收集散落于舞台中的秘藏宝贝“能量宝石”，并驱使丰富的行动力打倒对手的动作游戏“能量宝石”，其续集“能量宝石2”要同时在街机（NAOMI基板）和Dreamcast上登场了。登上柱子、跑上墙壁等前作中大受欢迎的“无所不能”系统依然存在；继承“谁都会玩”的简单操作概念；另外还增加了可以4人乱战的“众人同乐”要素。玩腻了冗长的RPG，可以玩玩这款简单又有趣的游戏喔！



漂泊的枪手 阿克赛尔



坏蛋厨师 格尔曼

翱翔于空中的佛卡

←↓开场的示范画面。为取得秘藏宝贝“能量宝石”，佛卡开着豪肯海慕号四处翱翔。





发现神秘大陆！

一段新的冒险正要开始！

有4个新面孔参战！



神秘小公主 朱莉雅



发明少年 彼德

使用VM将NAOMI和DC连结起来！

就象“漫画英雄VS卡普空2”一样，这款“能量宝石2”也可以通过VM为媒介，将街机（NAOMI基板）和DC连结起来。内容目前虽然未定，但听说DC版中将会追加独创的游戏。光想就觉得太棒了！



充满
5个

这个竞技场是争夺秘藏宝贝“能量宝石”的舞台。在“能量宝石2”中，舞台里装置的功能大幅提高。随着时间的经过，舞台的背景还会不断地改变呢！例如：玩家也许会一边从空中掉下来、一边在海里游泳、又一边在狭窄的通道中被岩石追赶着，然后不断进行战斗。

再者，舞台中出现的项目和交通工具也增加了许多；同时还可以4个人一起玩，享受超越前作的激进的战斗乐趣。

Dark castle

阴暗城堡区

这是在前作中出现过的日本城堡。这一次在城堡内的任何一处都会进行战斗。在所谓的阴暗城堡区，充满了象忍者宅邸的怪异装置！当中还准备了一阶一阶往上旋转的画面！很恐怖吧！看来的确不是一款简单的游戏……



↑这里是护城河吗？左下方正在游泳的就是佛卡，真可爱！



→在铺满榻榻米的大客厅中有一个巨大的钟和可疑的机关娃娃。

机关娃娃

不断往上走！



↑一步一步往上旋转。好好利用鹰架，别让自己从上面摔下来了！对了，也别忘了战斗喔！

Tomb

遗迹区

遗迹区是众舞台中的一关。为了排除侵入者，当中设下了各种陷阱。尤其要特别注意轰隆滚过来的巨大岩石。

岩石轰隆隆



↑在此舞台中会有巨大岩石从背后逼近，如果被这巨大岩石碾过去会被压扁喔！



←岩石会不断从天花板上掉下来。唉唷！

是落石！

发现石像





←↑遗迹的深处有尊巨大石像。好象会伸长手臂往这边攻击。嘴巴也怪怪的？

这里有什么装置呢……

蓝天区

Blue sky

这是在飞行船上展开战斗的舞台，过一会儿飞行船就要坠落了，玩家们赶紧脱险。好不容易地安全降落到地面，激烈的战斗又随即而至。真是好紧张啊……





←↑在不安定的飞行船上战斗。在战斗的同时，飞行船的零件会愈变愈破烂……

前往取得飞机的零件～！！



→飞行船开始倾斜了。不行！得赶快从坠落的飞行船中脱险！

装置的
区域



实现四人同乐的愿望!

Iceberg

冰山区

舞台是在潜水艇上。一边在有冰山漂流的海面上游泳、一边进行战斗，接着进入潜水艇。潜水艇甲板上的炮台可以使用哦！



→边游泳边战斗的四人快到潜水艇了。

快游!



←卡尔德坐在甲板上的炮台发射大炮。

射击!



↑在潜水艇甲板上的战斗中，竞技场会往冰山移动。露秋搭的交通工具是飞行船吗?

Space station

太空站区

战斗的舞台终于进展到宇宙了。一边从遥远的地方俯瞰地球、一边在宇宙基地战斗，高大的外星人（？）即将登场，生死存亡的一战即将开始啦！

↓这巨大的生物是BOSS吗？还是舞台中安排的装置呢?



←位于左侧的输送带中，会不断看见有宝箱运进来。



宇宙生物？





→画面下方在发亮的是秘藏宝贝「能量宝石」吗？得想办法弄到手！

争着往上的电梯



在空中也战斗

↑穿梭于空中。在空中的战斗也很激烈喔！



→绕开着类似战车的交通工具，看样子这大炮的威力一定很大。



↑柱子上的刚洛克。某些角色可以把它拔起来哦！

→发现巨大的投石机。舞台中的装置真的很丰富呀！



要独立战斗也可，要协力作战也可！

特報



METAL GEAR™ Ghost Babel

合金装备·幽灵通天塔

让您轻松体验步步危机、紧张万分的潜入作战，就算是没玩过“合金装备”的玩家也值得期待。

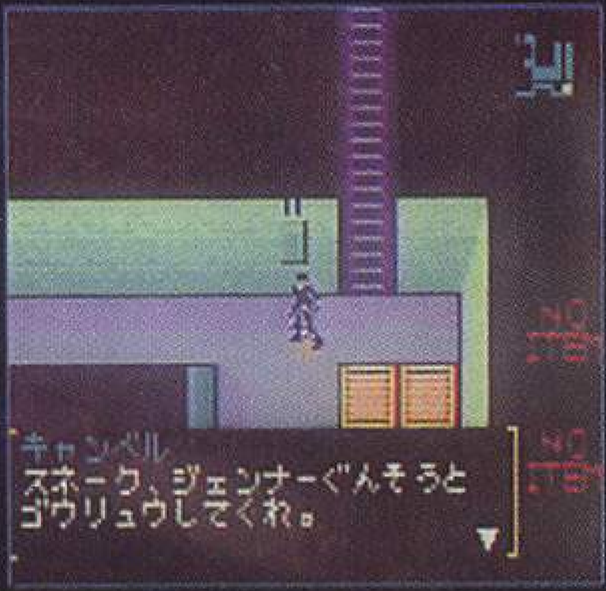
GB 厂商：KONAMI　类型：ACT
发售日：2000.4.27



同志们！立即向危险紧张、危机四伏的战场出发！

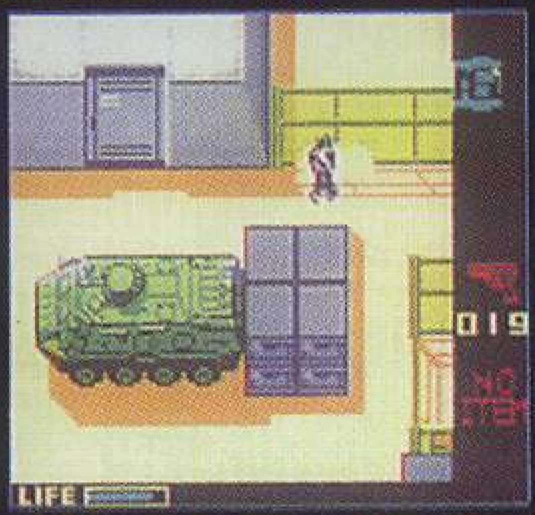
“合金装备·幽灵通天塔”是一款与众不同的动作游戏。在行动时必须躲躲藏藏，尽量避免被敌人发现，具有前所未有的紧张感。以下就来介绍潜入作战的具体内容。

下面还要公开支援索利得·斯内克的登场角色，以及游戏中所使用的道具。



↑每次进入各关舞台时，大佐就会告诉你这一关的目的。

潜入敌人要塞深处



↑栅栏的下面有空隙，可以用匍伏前进的方式钻过去。



罗依·坎贝尔
原FOX HOUND司令官，两年前退休，因为是最了解斯内克的人，所以被召入此次任务。



美玲
斯内克使用的最新型无线电系统就是这位女学生所开发的，她负责技术支援。



马格布莱德
实力足以名列世界最强佣兵之林的强者，对世界各国佣兵的情报非常了解。



威捷尔
实力足以名列世界最强佣兵之林的强者，对世界各国佣兵的情报非常了解。



詹姆斯·哈克思
新型合金装备的开发主任，因能组装合金装备而一起被抓，目前正被游击组织囚禁。



↑潜入游击队组织的要塞，设法将装载核子武器的两足步行战车破坏掉。



↑游戏开始时斯内克两手空空，所有的武器都要在游戏中自己设法弄到手。



↑要塞里面设置了许多专门用来对付侵略者的机关陷阱，玩家须步步为营。

不妙！被发现了！



↑被敌人发现时，画面右上方会出现“危险”的字样，敌人也会开始对你攻击，快跑吧！

有效使用各种道具 潜入作战才能成功

游戏中有各式各样种类丰富的道具登场，玩家在使用时必须熟悉每样道具的效果和特性，配合情况需求，才能真正发挥最大的功效。一味乱用是成不了大事的。

举例来说，可以散布金属碎片的电子干扰手榴弹，外表看起来很象攻击用的手榴弹，但是拿来丢向敌人却是一点用处都没有。因为这是专门在有电子仪器(如监视摄影机等)的地方使用，利用爆炸后产生的电波干扰，使电子仪器暂时失灵的道具。由此可见，在游戏中关于道具的基本常识是绝对不可或缺的。

此外，在“幽灵通天塔”里面，也有很多重要的地方，是一定要正确使用道具才能通过的。因此无法有效使用道具以发挥其真正功能，潜入作战是难以成功的，大家在实行任务时一定要注意。



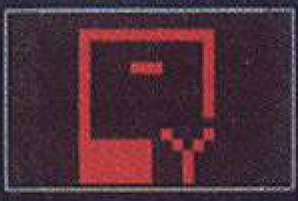
●发烟筒
可产生烟雾的携带道具，但需注意处在烟雾之下生命值会减少。



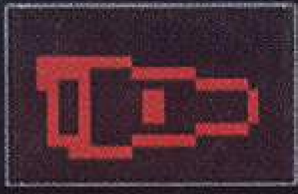
●口粮
使用后可回复一定量的生命值，可以的话尽量多携带一些。



●ID卡Lv1
开启电子门锁所需的卡片钥匙，但是只能开启等级1的门。



●厚纸箱Y
没有任何异样的厚纸箱，不过可以让斯内克躲到里面去。



●地雷探知器
装备在身上的话，雷达上就会显示出地雷埋藏的位置。



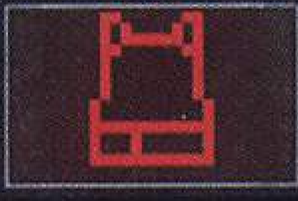
●夜视镜
在黑暗的场所也能和平常一样看清四周的特殊眼镜。



●热能探视镜
可将周围热能影像化的眼镜，在有红外线探知器的地方使用。



●毒面具
在充满二氧化碳的地方装备，可减缓氧气计量表减少的速度。



●防弹背心
装备上后，受到敌人攻击时的损伤可稍微减轻。

除了这些以外 其他还有各种道具

从故事序盘到舞台4的内容大公开

本作和PS版的“合金装备”不同，采用过关型的方式来进行游戏。在此将为各位玩家介绍舞台1到舞台4的大致内容。游戏中每个舞台都设定有不同的作战目的，只要顺利达成目的就可以过关。亲爱的同志们，遵从罗依·坎贝尔大佐的指示，向各个困难的任务挑战吧！

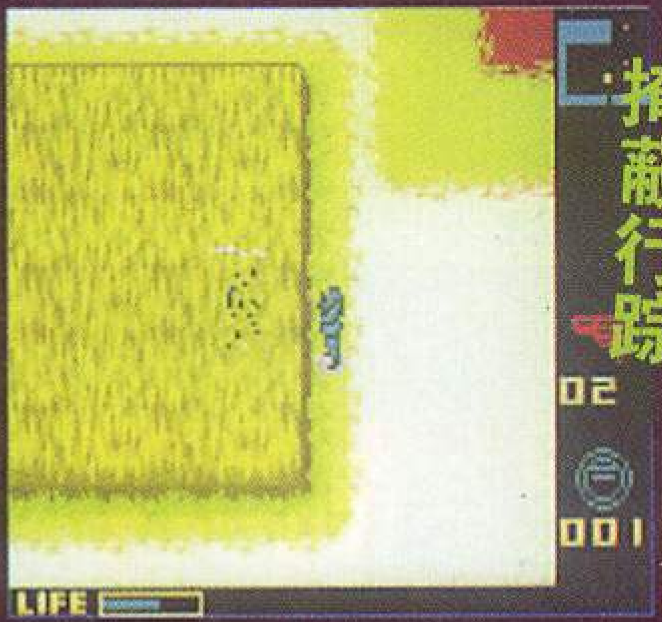
舞台1 前往伽依得要塞的入口

舞台1算是小试身手，只要从跳伞降落的地点出发穿过森林，到达敌人要塞伽依得的入口附近即可。途中有手枪掉落在地上，别忘了顺便捡起来用。



←画面右上角的箱子里面，有道具可以拿。

伏在草丛里 掩蔽行踪



↑草丛是躲避敌人耳目的最佳掩蔽物，只要匍伏前进就不怕敌人发现。



→卡车的车箱也可进入，有时还能发现道具。

潜入伽依得要塞 舞台2

过关的目的是找到通往建筑物内部的通道，成功潜入要塞内。和舞台1比起来，这里巡逻的士兵明显增多，移动时要善用堆积的货物，一边注意敌人动向一边前进。

↓这关一开始的地方就有监视摄影机，但是只要躲在木箱后面就不怕泄漏行踪。



小心监视摄影机



建筑物里面宛如迷宫一样

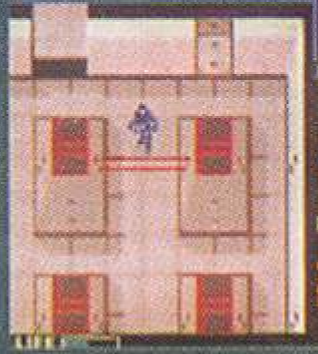


→一边躲到林立四处的栅栏后面一边缓缓前进，太急的话反而欲速则不达。

舞台3 和变成敌兵的克莉丝接触

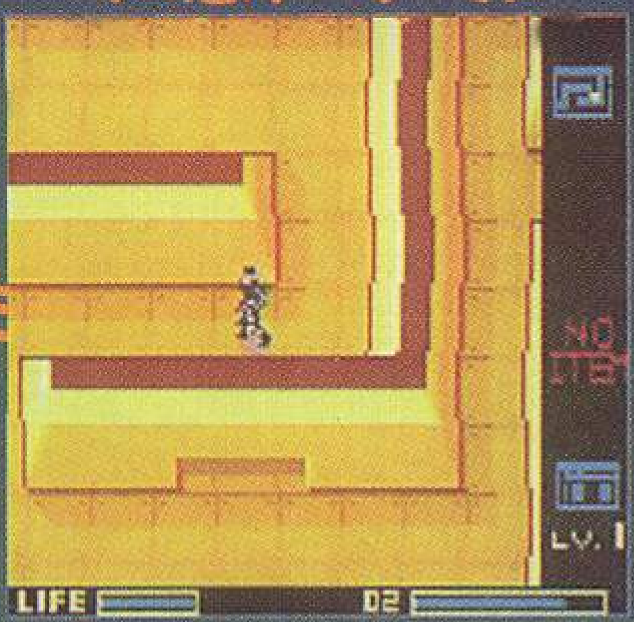


↓→要在下水道移动也非简单的事，有时里面会有水流或红外线探知器。



多彩多姿的陷阱等你来闯关

注意！毒气！



↑经过狭窄的通道时，突然喷出毒气瓦斯，赶快带上防毒面具快速通过吧！

这关的目的是要找到比斯内克先一步潜入要塞的特殊部队DELTA FORCE的女队员克莉丝。因为这里是敌人的要塞，所以里面有很多红外线探知器和毒气室等令人讨厌的机关。

营救被捉的哈克斯博士 舞台4



←要塞里面也有电梯，可加以利用。



→要如何做才能打开这里所有的门呢？

敌人并非只有人类 军犬也要小心注意

↓这一关出现的军犬非常的难缠，动作迅速无比，所以很不好对付。



舞台4的过关条件，是要抵达新型合金装备开发主任哈克斯博士被关的敌兵宿舍。穿越军犬出没的危险森林向目的地出发！

回收3张磁碟片！激烈的通信对战！

“幽灵通天塔”对应通信缆线，玩家只要使用通信缆线就可以与朋友进行对战。对战的规则非常简单，玩家双方各自操作斯内克来收集散落在地图上的磁碟片，先找到3张磁碟片并且顺利到达终点的一方就算获胜。

磁碟片就藏在地图中被称为WISP的物体里面，对战中玩家必须找出浮游在地图上的WISP加以破坏，比对手抢先一步收集到3张磁碟片才行。但是如果被对手先收集到3张磁碟片的话该怎么办呢？答案很简单，只要在战斗中以实力抢夺过来即可。战斗时当玩家所操作的斯内克生命值减到零，该玩家所找到的磁碟片就会被传送到地图上各个WISP里面。也就是说不管是你打倒对手或被对手打倒，之后都要再重新寻找磁片的下落。

3张磁碟片都收集齐全后，只要到达终点就能获胜。不过地图上总共有4个终点，其中只有一个是真的，另外3个都是假的，万一跑到假的终点，该终点就会发出警告声并随即爆炸，玩家只好再继续前往其他终点。附带一提，当其中一方的生命值减到零的次数达到3次时，不管磁片有没有找到都算是另一方的胜利。所以玩家也可以采取极端一点的作战方式，不管磁片下落，拼命攻击对手来取胜。不过这种方法也会遭到敌人的攻击，因此风险也是很大的，没有必胜把握还是不要冒险尝试的好，免得赔了夫人又折兵。

此外当限制时间结束时，就由手上持有较多磁碟片的玩家获胜。所以也可以采取先找到2张磁碟片后接着就拼命跑给对手追，直到时间到为止的作战。聪明的玩家会选择哪一种作战方式呢？



↑在画面左上角的是WISP，拼命将这些东西破坏，找出磁碟片吧！

磁碟片争夺战！

紧急速报



THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION
格斗之王'99进化篇

各位请注意看左方的照片！从未在街机版及NEO·GEO版“格斗之王'99”中登场的比利·肯恩这次也登场啦！而且，还是出现在最新原创舞台中喔！

DC
厂商：SNK　类型：ACT
媒体：GD-ROM　发售日：2000.3.30

强化后的“格斗之王'99进化版”就在要DC上登场啦！

将SNK热门人物汇聚一堂的格斗巨作“格斗之王”系列，在这次系列最新作“格斗之王'99进化版”中，又将增添许多原创要素，并在DC上推出喔！而在这回的游戏中，由于主角将由草雉京换为K'（K·达什），所以剧情故事也将全新的面目和玩家们见面。至于游戏系统方面，也将有大幅的改变。过去3对3的队伍对战，也将新加入专门执行援护攻击的“打击者”，所以未来将变成4对4的对战喔！

格斗之王最新角色



K'（K·达什）：隶属于举办这次格斗大会的秘密组织。格斗能力也移植自草雉京，为了控制此项能力，他在游戏中一直穿着红色特制外套。

牧岛：和K'隶属于同一个组织。由于身体全身上下似乎都曾经过人工手术改造，所以在战斗中可以将所有威力都发挥出来。

威普：间谍工作的个中好手。为了借助她的特殊能力，拉尔夫一行人将她网罗入队。而“威普”这个小名，是克拉克帮她取的。

包：以超能力来战斗。就一名超能力战士来说，他的能力尚未成熟。为了能如同雅典娜及拳崇一般，能在战斗中鹤立鸡群而努力。

全勋：他是金家藩的同门死对头。和金家藩相比，是极端理论派。一心以修正金家藩为职志，将以毛遂自荐的方式加入队伍。

第4人将以“打击者”身份参战

这次一支队伍将由4人组成。也就是将过去3对3的队伍，再加入所谓“打击者”这名专门用来执行援护攻击之用的角色。而打击者只有在画面下方所显示有“打击者图示”之时，才能够叫进来参战。各角色的行动也各自不同，有的会攻击、有的会回复体力。



←依序决定好3名主力队员后，第4人就是打击者。

↓打击者的动作会随角色而有所不同。特瑞会以击地波来进行攻击！





↑真吾抓住对手的脚，让对手呈无防备状态，再由其他角色来攻击。

在回避的同时进行移动 “回避移动”

由于“回避移动”是进化自前作中的紧急回避动作，所以可以在回避对手攻击的同时进行移动。并且分为可拉近敌我距离的“前方”，以及先拉开敌我距离后，再立刻前进的“后方”两种。



←在产生残影的同时移动，闪避飞行道具的同时前进。

两种的“威力提升模式”

借由攻击对手来增加累积量的“威力量表”，最多能够累积到三条。而借着这三条量表的消耗，可以让角色在一段时间内威力提升。其中“反击模式”是属于可任意使出超级必杀技及较容易组成连续技等的攻击重视型。而“防护模式”则是属于防御至上，体力不易削减的防御型。



反击模式



防护模式

本页将满载DC上所备有的最新原创要素！

在这次的DC版中，不但有着名式名样的強化，还追加许多过去在街机版或NEO · GEO版上所没有的新要素。除了以下所介绍到的部分外，未来预定还会追加原创模式、网络连接、以及和NEO · GEO POCKET之间的连接等新要素喔！



←新角色的全勋。所使用的格斗技和金家藩似是而非。

这就是Dreamcast版的角色选择画面喔！



↑一开始就能选用京和庵。在画面中央克里扎利德上方有一排“EXTRA STRIKER”的文字出现喔！

最新原创舞台



←这是DC版上所追加的原创舞台。背景是以多边形所构成，画面深度则以3D来表现。

视觉效果也大幅强化！



→香澄的超级必杀技一再击中对手，而呈现出半透明的视觉效果。仔细一看，效果还是看得透的。

一开始就可以使用京与庵

草薙京　八神庵





直到目前为止，一直都是游戏主角的草雉京以及他的死对头八神庵，这回这两人在街机版中变成了隐藏角色，必须要满足特定条件后才能够使用。不过在新作的DC版中，则是一开始就会出现在角色选择画面中，让玩家直接选来使用。



→京的服装将由原来的学生制服更换为便服登场



←新超级必杀技—析爪柿从爪柿到鬼烧均能使用。

也能够使用最终头目克里扎利德





过去无论在街机版或NEO · GEO版上，都无法使用最终头目克里扎利德。这回在DC版中可是一开始就能够使用。并且还新追加属于克里扎利德个人专用的打击者动作喔！



←令人望之生畏的克里扎利德。玩家终于可以操作了！

克里扎利德



→这就是克里扎利德的打击者攻击画面。一面突进、一面以火炎攻击对方。

拿来执行打击者攻击也行！

多位全新角色即将登场！

在DC版中，做为打击者专用的“EXTRA STRIKER”，其中预定将会有草雉京、大门五郎、神乐千鹤、麻宫雅典娜、山崎龙二及比利 · 肯恩等六名角色全新登场！玩家只要进行游戏后，便能够得到点数，而当您点数累积足够后，便可以选用EXTRA STRIKER。还有，除了这次所介绍到的六位角色之外，好象还有目前尚未能见到的特殊型打手的样子……

Dreamcast专用 特殊型打击者	
草雉京	大门五郎
神乐千鹤	麻宫雅娜
山崎龙二	比利 · 肯恩



↑EXTRA STRIKER全是打击者专用角色。

→竟然连打击者动作也可以让我们看到？而且由京及红丸所组成的日本队也会复活！

大门登场



↓麻宫雅娜和草雉京，这两位将穿着专用服装登场。雅典娜是穿水手制服，京呢？




剑客异闻录
苏醒的苍红之刃
~侍魂新章~
对应
Pocket Station
这是两把太刀轮回的故事
隐密剑士
九葵 苍志狼
霸王丸／花房 迅卫门／服部 半藏／娜可露露
铳士浪／七坐 灰人／吉野 凛花
十六雉 夜血／旋风卧龙／沙耶／乱凤／命／胧
霸业三刃众
九鬼 刀马
SONY

2000·4期(总第69期)目录



本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX、PⅡ
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 3
美年达中国电玩榜 …… 10

特稿

PS2发售前大特辑 …… 24
我们正处在前所未有的变革的前夜 …… 48
游戏业的战争(连载3) …… 52

游戏研究所

GT赛车2(PS) …… 13
放浪冒险谭(PS) …… 14
世界足球·实况胜利十一人4(PS) …… 18
别样人生别样梦(GB) …… 20
心跳纪念品2(PS) …… 22

每夜一游

STEPPING精选集(PS2) …… 54
益智球(PS) …… 55
热门吉他2(PS) …… 56
筋肉竞赛育成版(PS) …… 57
世嘉GT(DC) …… 58
大神一郎奋斗记(DC) …… 59
风来的西林2(N64) …… 60

SNK神话

NEO GEO POCKET …… 23

科普园地

GB葵花宝典 …… 44
电软科普教程(3) …… 45
PS光头无敌加高法等 …… 46
病号回忆录等 …… 47

格斗天书

《街霸EX》投技真达人 …… 41
《KOF´99》的cancel技(一) …… 42
《莎木》关于凉的格斗 …… 43

目录

街机仔

一舞惊人 ……………………………38

秘技天地

秘技偏方 ……………………………61

游戏点评

GAME BAR ……………………………79

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………71
龙哥热线 ……………………………76
大墙画廊 ……………………………74

彩版目录

封面： 樱濑琥姬作品
插 1—3： 《能量宝石 2》(DC)
插 4、5： 《合金装备·幽灵通天塔》(GB)
插 6、7： 《99 格斗之王》(DC)
插 8： 《剑客异闻录 苏醒的苍红之刃 侍魂新章》(PS)
插 9—11： 《美国漫画英雄对 CAPCOM 2》(DC、ARC)
插 12、13： 《街头霸王 EX2 PLUS》(PS)
插 14、15： 大墙画廊 彩版 VOL.39
插 16、17(中插)：《浪漫沙加 3》
插 18、19： 玩具总动员之宠物小精灵风暴
插 20、21： 《机动新撰组 萌动之剑》(PS)
插 23： 《马里奥聚会 2》(N64)
插 24： 《午夜凶铃》(DC)
插 25： 《苍魔灯》(PS)
插 26、27： 《流行音乐 GB》(GB)
插 28—31： 生化传记
插 32： PS2,I LOVE YOU!

大要闻

经过近三个月的磋商研究，本刊决定于今年3－6月与北京百事可乐饮料有限公司、世嘉华瀚文化娱乐有限公司举行以『首届「美年达—世嘉」北京电玩对抗赛』为名的跳舞机大赛。比赛地点分别为崇光百货六层游艺城、万通五层游艺城、锡华二层游艺厅、青年宫二层游艺厅，分男女两组进行比赛。报名费2元，报名时间为3月25日至4月16日，报名地点为上述报名地，比赛时间为4月29日－5月（初赛）、5月中旬－6月（复赛）、6月3日（决赛）（每周六、日）。奖项设有一等奖3000元／人（1人）、二等奖1000元／人（2人）、三等奖100元／人（3人）、纪念奖20元／人（100人）。

本次比赛旨在丰富青少年的业余文化生活，开展丰富多采的益智游戏，有兴趣的朋友快快加紧步伐，去舞出你们的绰约风姿、舞出你们的炫，你们的酷，你们的辉煌青春！

千载难逢 绝对不能错过的机会！

游戏画集·街霸3	另类游戏原画设定，画风独特。
创刊五周年纪念特辑	游戏史、杂志史不可不知。
MAGIC 地带	国内第一本动、漫、游专辑，得意之作。
都市流行·酷	唯一面向青少年的街头流行文化丛书。
96 合订本(下)	不知杂志过去，不会了解杂志的今天。
走进星球大战	电影星球大战史·设定、剧照等。
游戏原画设定 2—6 册	顶尖游戏的设定一网打尽。
98 合订本(上)	从批发商仓库里“发现”的“文物”。

赠 品

⑤收藏纪念之二·游戏机硬件百科
④收藏纪念之三·浪客剑心＋游戏业战争
③收藏纪念之四·GAME BOY 秘技全书
②99 东京秋季游戏展双 VCD 光碟(光碟)
①99 东京秋季游戏展(游戏展)全彩画册

99 秘技宝典(上、下册)	32 元
秘技宝典(修订本)	17 元
都市流行·酷(秋季版)	19.80 元
99 上半年合订本	28 元
GAME BOY 特辑(口袋本)	14 元
绝对 GAME BOY 读本(口袋本)	14 元
(新)GAME BOY 千年珍藏本(口袋本)	18 元
(新)都市流行·酷(春季版)	19.80 元
(新)DDR 光盘(附实战秘笈教学图册)	28 元



特报 SCOOP 微软的"X－Box"正式发表

3月9日(日本时间为3月10日)，微软公司在美国的"游戏设计者研讨会2000"上和日本东京两地，同时向全世界公布了其加入家用游戏业的计划，并宣布该公司最新研制的专用游戏机"X－Box"将于2001年秋天发售。至此，神秘的主机"X－Box"终于浮出水面，公开化了。

机能尚未明确

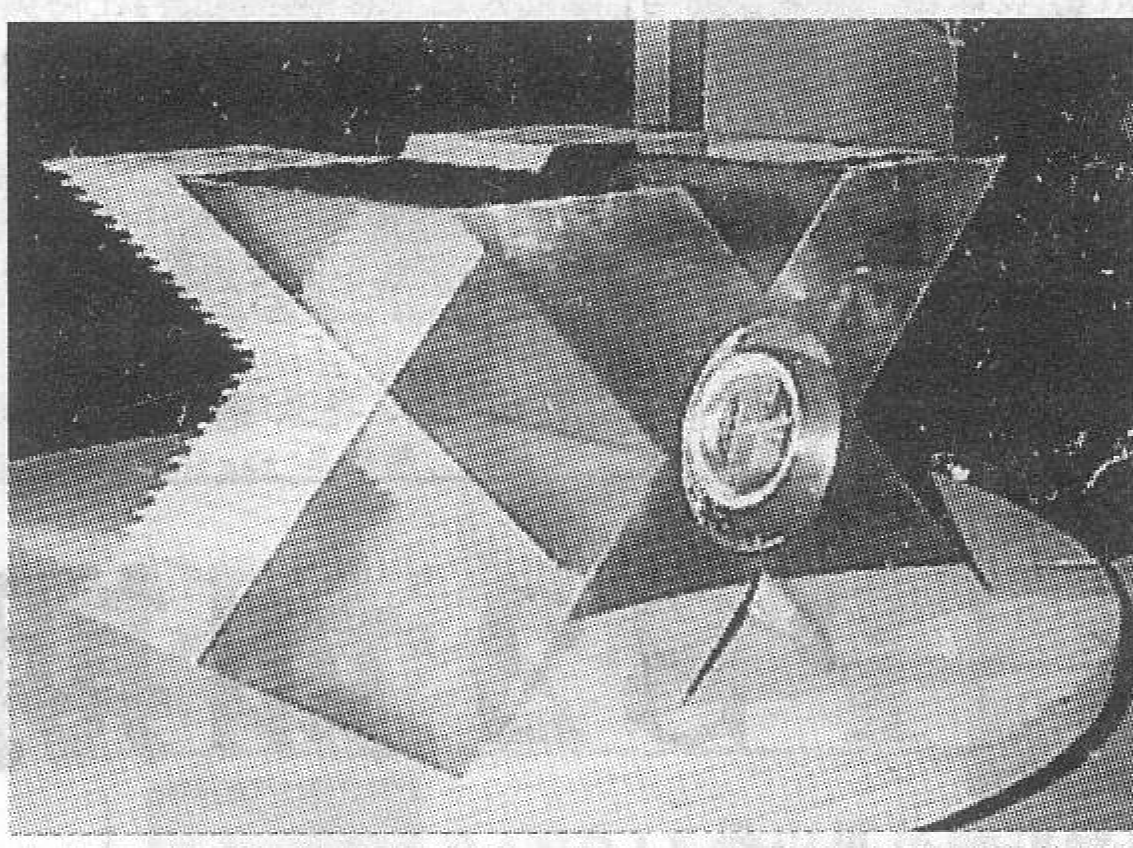
虽然微软正式公布了"X－Box"的计划，但并未详细说明该主机的硬件性能，所公布出来的数据仅仅比几个月前各种传闻显得具体了一些，而这些性能数据仍然不能让人看清"X－Box"的最终性能。相比一年以前SCE公布PS2性能时的"直率"方式，微软似乎还没有彻底将"X－Box"定型。

比尔·盖茨在公布"X－Box"的机能时，说该主机的图像性能超过"最新的游戏机3倍以上"。很明显，这个"最新的游戏机"指的就是SCE公司刚刚发售的PS2主机。

"X－Box"主机使用的是主频为600Mhz的x86系列CPU。以前大家猜测可能是AMD公司的"Athlon"，不过这次微软虽然没有明确表示使用什么CPU，但使用Intel公司的P3－600MHz级别的CPU可能性很大。3D处理器是NVIDIA公司制造的专用3D图形芯片，原来猜测的是使用该公司的GeForce 256，但微软明确表示将使用更新更强的NVIDIA产品。其他硬件指标还包括：专用的3D音频处理器，总共64Mbyte内存(包括显存)，8GB硬盘，4倍速DVD光驱，四个游戏手柄接口，USB扩展接口，COSTOM A/V接口，100Mbps以太网。

微软的优势

微软是计算机界的巨头，在这个领域拥有丰富的经验，这势必称为"X－Box"需要依赖的。首先，能够上网是必需的，微软在这方面的实力没有人会怀疑。"X－Box"还可以进行局域网的连接，这是与众不同之处。可是作为家用主机，这个功能能够发挥多



▲这是在会场上展出的『X－Box』模型，不知机器实际是不是这个样子。

大作用，笔者无法做出预测。其次，操作系统也是微软的强项。微软在发布会上说将使用专用的操作系统，但可以肯定是以Windows 2000为基础的，只有这样才能更便捷地与计算机游戏进行互换。第三，良好的开发平台也是很关键的，微软的DirectX是深受程序员欢迎的开发工具。微软宣称"将为游戏开发者提供从未有过的优越的开发环境"。

微软宣称"X－Box"主机的POLYGON处理能力为每秒3亿个，加入精细的材质贴图和光源处理时，速度也能达到每秒5000万个。在发布现场，微软为与会者展示了"X－Box"主机的一些动画片段。专业人士认为这些片段不比PS2的画面差，只会更好。微软的人表示这些演示画面仅达到"X－Box"图像表现能力的10%。Activision公司的Mitch·Lasky谈到该公司正将以世界最佳极限运动员托尼·霍克为主角的当红滑板游戏"Tony Hawk's Pro Skater"移植到"X－Box"时说："X－Box"版加入了效果非常好的残象效果，而已经推出的PS、DC、N64版就没有这样的效果。这是"X－Box"强力机能的体现。

SCE在公布PS2的图像能力时称：PS2的POLYGON处理能力为每秒7500万个，特效全开时为2000万个。一年后，这个数

字又被更为可怕的数字所压倒。尚未公布数据的任天堂的“海豚”能不能让这个数字继续增大，看来已经变成任天堂首先要让大家打消疑虑之处了。

一直以来，微软就在主机价格方面做文章，到处可以看到“X－Box”将以低于PS2主机的价格发售。有人预测“X－Box”的价格在200～300美元之间(约合人民币1700～2600元)，而PS2目前的价格在人民币3000元左右。看来明年秋天PS2和“X－Box”在美国发售时，价格战肯定非常激烈。微软声称在“X－Box”的市场营销方面的花费将比推出Windows95时还要多。在谈到“X－Box”主机价格时微软同样没有明说，只说“不考虑商业上的障碍”。言下之意很明显：我不在乎钱，哪怕是赔本赚吆喝。任何竞争者在微软面前根本无法在资金方面占到优势，而这正是微软最大的优势所在。

软件是关键

软件是游戏机成功与否的关键，现在几乎变成这个行业的真理了。初次踏入这个领域的微软能否得到大牌软件商的支持，肯定是“X－Box”成败的关键。PS2由于可以向下兼容，在软件方面一下子就使其他对手难以企及。微软在家用游戏软件发面完全没有根基，但是它拥有计算机游戏业的理念：不收权力金。这在家用游戏业尚无先例，早就有传言声称微软不会对软件商收取权力金。这对于软件商来讲，就象松开了辕子的马，广阔天地任意驰骋，没有任何负担。如果此言不虚，相信会有很多软件商乐于为“X－Box”开发软件。并且，由于“X－Box”与计算机有很高的互换性，开发的软件可以轻松地移植到计算机上，数量庞大的计算机用户群也对家用机软件商有极大的吸引力。另外，大批的计算机游戏也可以迅速移植。如此算来，“X－Box”的软件实力也很可观。

目前已经有不少美日大牌厂商表示对“X－Box”感兴趣，其中包括：Take－Two Interactive、Rockstar Games、Infogrames、Midway、Acclaim、Sierra Studios、Activision、KONAMI、CAPCOM、KOEI、D3 PUBLISHERS、NAMCO、HUDSON。日本的几家大公司的老板对“X－Box”说了很多赞美和期望的话，看来大牌软件商只为一家效力的时代快要结束了，更何况新伙伴是如此豪爽的微软呢。

其他

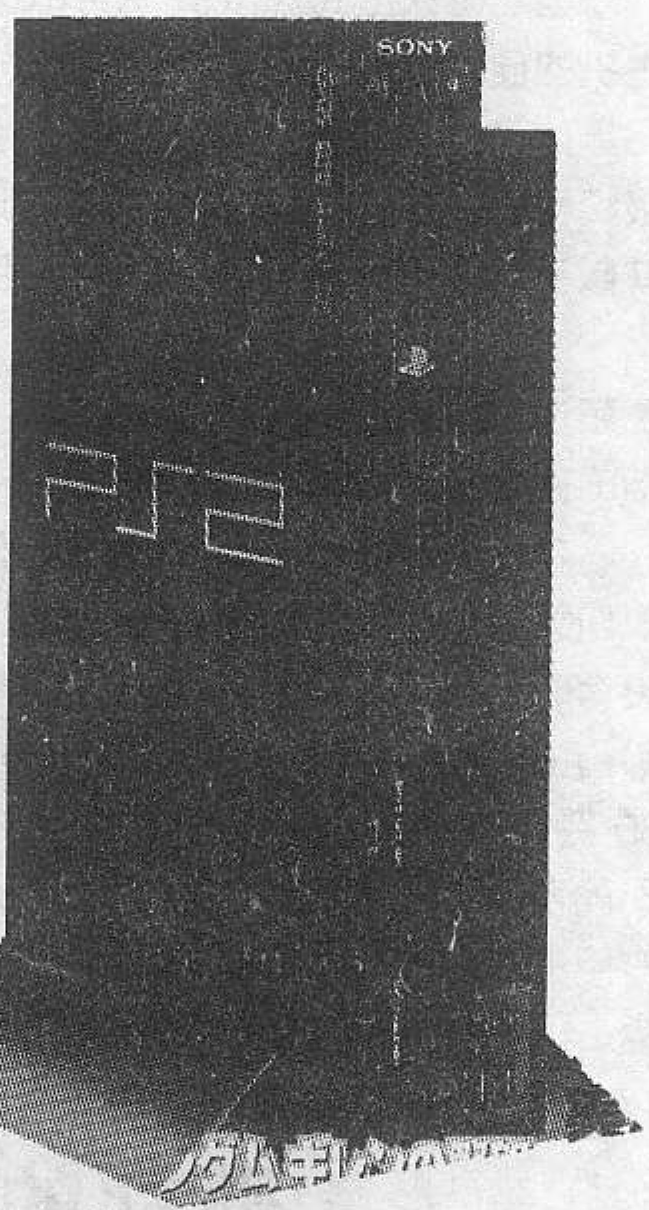
由于SEGA的DC主机采用的就是微软的Windows CE操作系统，当微软推出自己的家用主机时，这两个合作伙伴的关系就变得很微妙了。事情很明显，“X－Box”的加入，使得本来就在机能上很吃亏的DC主机处境变得更为不利。现在DC在欧美热卖，但它的热卖很大程度上取决于主机价格的低廉。即使这样，DC在日本初期良好的势头一下子就被PS2发售遏制住了，明年秋天当这些主机都上市时，市场情况对于DC主机来说是很难预料的。有传言说：SEGA已经同微软为此事闹得很不愉快。与SEGA合作得到的那点儿利润，微软恐怕根本不当回事儿。它是不是拿这次合作进行尝试或当作进军家用游戏市场的踏板，恐怕只有让比尔来告诉大家了。

由于微软是计算机企业，“X－Box”是否偏重于PC，也是人们搞不太清楚的地方。如果“X－Box”能够直接运行计算机游戏的话，硬件是否能够升级，就很关键。而硬件升级在家用游戏业中没有先例，微软能否在此方面做出突破，目前不得而知。假设能够让“X－Box”进行升级的话，不但在价格上又进入无底洞式的状态，而且似乎与计算机游戏业太相近了，消费者不如去买计算机。SCE的社长久多良木健也说：如果“X－Box”是传统意义上的游戏机，那么便是我们的竞争对手；如果相反的话，那我们就无所谓。

至3月10日截稿前，仍然没有更新的消息传出，敬请读者留意本刊今后的报道，及对此事件的分析。

特报 SCOOP

PS2如期发售



经过一年多的准备与宣传，SCE的新一代游戏主机PS2终于在3月4日如期发售。无数爱好者经过彻夜排队，心满意足地买到了心怡以久的主机。让我们来看看PS2发售的实况，对于日本的游戏迷来讲，3月4日是真正的节日。

这就是幸福

从3月2日下午7时起，就已经有不少人在东京秋叶原的游戏店门前排起队来，他们都自备了睡袋等用品，准备熬两个晚上。而据称最先头的几个人早在2月29日就已经开始排队了。许多店门前的队伍都超过了1000人，整个秋叶原在3月初的几天中变成了“年轻人的街”。许多店家为了避免在正式发售时发生混乱，采取了各种措施，比如维持队伍秩序、预先收钱等等，但是因为天气比较寒冷，还是有不少人感冒了。

3月4日早晨7时，在正式发售前几分钟，游戏店橱窗中的电视屏幕中开始出现倒计时的画面，中间穿插着PS2主机和游戏的画面，随着最后巨大的“PlayStation 2”字样出现，人群爆发出热烈的掌声和欢呼声——PS2开始正式发售。早已排成长龙的队伍进一步壮大，不断有购买者加入队伍之中。当热情的游戏迷们拿到PS2主机的时候，虽然身体十分疲倦，但仍然带着满意的笑容回家了。

通过网络定购PS2主机的用户，也在3月4日当天拿到了主机和游戏。他们的心情也同排队等候的人们一样激动。

现场调查

几天时间里，有许多记者前来采访排队者，对购买者进行了调查。调查结果显示：对于主机价格的看法占第一位的是“正合适”，为总人数的一半以上，“比较贵”和“便宜”分别占第二、三位，人数大致相同；与主机同时购买的软件的头三位依次是“山脊赛车5”、“决战”、“街霸EX 3”；周边销量最大的依次是“纵置支架”、“DUALSHOCK 2手柄”、

"横置支架",由于对应PS 2的 8Mb 记忆卡产量不足,导致有些机主没能买到,这一点是 sce 的失误;而购买PS 2的目的主要在于"游戏",其次是"DVD 影片"和"INTERNET"。

用户们对于PS 2主机的播放 DVD 影片的机能十分满意,纷纷表示期待SCE 在这方面有进一步的发展。

实力的体现

PS 2主机在发售三天后,一共售出了98万台,其中在游戏专卖店中的60万台全部售空,网络订户的38万台主机中有12万台送到了用户手中,而另外26万台因为记忆卡产量不足的问题尚未发送,SCE 预计到3月15日之前完成这项工作。可以说SCE 基本达到了当初预想的100万台的目标。SEGA 公司的DC 主机在日本达到这样的销量用了半年多的时间,相对而言,PS 2出场就开了个好头儿,令人感到震撼。SCE 计划在3月底销售140万台PS 2,有了这样的普及程度,也给了软件商极大的信心,相信超级大作会不断出现在PS 2上。难怪SQUARE 决定明年就给PS 2作"FF 9"呢。有未经证实的消息称:SCE 预计今后每月主机的产量达到50万台,如果顺利的话,到今年秋天之前使PS 2主机的产量达到500万台,在今年内产量达到1000万台。这样的数字听起来很玄,让人有些无法相信。但SCE 当初预定在发售初期销量就达到100万台时,又有几个人相信呢?如今这个目标这么轻松就达到了,令人无法不佩服SCE 的实力。这样看来,也许奇迹会在今年底发生。

SCE 自从去年3月2日向全世界宣布PS 2主机的情况时,也曾造成于今天类似的轰动和疑惑。大家那时都在怀疑PS 2主机的机能能向SCE 公布的那样强大、真能在今年3月4日如期发售么?现在,这些疑问都得到了最有力的回答。不但发售日一天没晚,而且最重要的是PS 2机能完全与一年前说的一样,在关键地方一点儿"虚"的东西都没有。对比其他公司在机能方面或大放烟幕搞神秘主义或一再推迟主机发售日等做法,SCE 这种做起事来一贯的稳健作风无疑带给游戏者和软件商们可信和可靠的感觉。凡此种种,无不体现SCE 的实力。

外设 ACCESSORY

SEGA 与 SWATCH 合作 手表与 DC 主机连动

本刊讯 大家还记得去年12月本刊曾报道过的这条新闻么,现在本刊得到了进一步的消息。2月24日,SEGA 公司正式宣布与瑞士钟表制造商SWATCH 合作计划"Access to Cyberspace",共同开展DC 主机与SWATCH 手表连动的业务。

SWATCH 公司一直在开展一项制定互联网标准时间的业务。这项名为".beat"的计划向全世界互联网的用户提出"超越世界网络用户时差"的互联网标准时间概念。此次SEGA 公司与SWATCH 共同推出一款名为"Swatch Access"的手表,手表内藏RFID(非接触型记忆芯片),与DC 主机连接后可以存取DC 游戏的进度,还可以利用DC 主机的网络机能下载一些小游戏。



▲CSK的大川功会长与SWACTH公司的尼克·海耶克各自拿着对方的产品。

"Swatch Access"将于今年4、5月之间在日本发售,售价将在15000~20000日元之间(约合人民币1150~1500元)。在发布会现场,利用DC 主机上网的演示者展示了连接"Swatch Access"手表后,在".beat"网络标准时间中进行对战的游戏。

大川功代表SEGA 公司表示:全世界DC 用户将在SWATCH 的网络标准时间中进行更有乐趣的游戏。另一方SWATCH 公司的董事长尼克·海耶克也表示:由于有了互联网,通信、工作、娱乐都发生了变化。这次我们发表新的"Swatch Access",导入了互联网时间,人们的生活也会变化的。

软件 SOFTWARE

SCE 经过测试证实 PS2主机不能完全兼容PS 软件

本刊讯 虽然SCE 公司对于PS 2向下兼容的问题非常重视,设计PS 2主机时在此方面花了很大精力,但是仍然没有达到十全十美的效果。

在PS 2主机上测试了2600多款PS 游戏之后,SCE 公布有16款游戏不能正常运行,这些游戏分别有特定处死机、游戏速度慢、音效不正常等毛病。看来虽然PS 2机能强大,也并不能完全对付PS 庞大的游戏作品群。不过,幸好有问题的游戏数量并不多,而且没有什么大作,要不然不仅SCE 的面子不太好看,而且PS 2用户也会有上当受骗的感觉。目前公布的16款不能正常运行的游戏如下:

NOT TREASURE HUNTER(TAITO)、GRADIUS DELUXE PACK(KONAMI)、偶像制作(アルユメ)、东亚PLAN SHOTTING BATTLE 1(BANPRESTO)、王宫的秘宝(VAP)、WING COMMANDER 3(EA SQUARE)、GALLOP RACER(TECMO)、音乐制作2(ASCII)、MONSTER FARM(TECMO)、DRAGON BEAT(MAP JAPAN)、进展吧!海盗(ARTDINK)、钓道 溪流湖编(エスコット)、模拟柏青嫂5(MAP JAPAN)、模拟柏青嫂EX(MAP JAPAN)、今夜千两箱!!2000(ハテイロビン)、电车だいすき プラレールがいっぱい(TOMY)

硬件 HARDWARE

BANDAI 推出低价数码摄影机 最长可拍摄8秒钟动画

本刊讯 BANDAI 公司预计在4月下旬推出一款低价格数码摄影机,名为"C@mail",售价仅为7800日元(约合人民币600元)。

用"C@mail"拍摄176×144 pixel、3万画素的照片可以达到80张,如果用最佳模式352×288 pixel、10万画素的照片,可以拍摄20张。"C@mail"需要3节7号电池,存储12万画素的数据可以达到8小时。

通过USB 端口,"C@mail"可以与计算机连接,可以将拍摄好的照片存储到计算机中,存储速度达0.3秒一张。"C@mail"主机内部加入了三种加工图像的工具,可以对照片进行简单的加工。

"C@mail"最为特殊之处就是它的AVI 模式,可以将80张照片编辑成长达8秒钟的动画,使用它进行摄像,可以将美妙的瞬间以动画的形式记录下来,并且存储到计算机之中。

BANDAI 公司还有制作互联网摄像机、MP3随身听等与计算机连动的数码通信制品的计划。

软件 SOFTWARE

银河群雄登上网络舞台 “银英传”推出网络游戏

本刊讯 4月14日，日本将在Windows平台上推出系列科幻SLG“银河英雄传说6”，这款游戏将可以进行网络对战。

由大受读者欢迎的田中芳树的同名小说改编而成的系列游戏一直是“银英传”迷们的至爱，本款游戏真实再现了壮大的银河舞台中银河帝国和自由行星同盟的军人们波澜壮阔生活战斗情况。游戏主要以“阿斯塔特星域会战”一段为故事背景，再加上一些原创的故事情节，总共有10个剧本可供游戏者选择。

游戏中增加了称为“随机顺序方式”的新系统，能力值高的指挥官如果后行动的话，就无法在作战上获得压倒性的优势了。同时游戏中还提供了各个击破、半包围攻击等战法，游戏者可以运用多彩的战术手段打败对手。而且登场的全部角色都拥有很强的个性，并且会直接影响到战斗。根据战况的不同，选用性格不同的角色使游戏在战略性上很突出。

同时，这款游戏也是第一款能够进行网络对战的“银英传”作品，最多可以让六个游戏者同时玩一个内容，联手作战或者相互对战都可以。相信在网络上进行对战，能够更加完美地体现原著多彩的宇宙舞台中的军人们的风采。

硬件 HARDWARE

家用、街机双管齐下 SCE提供PS2互换基板

本刊讯 SCE在正式发售PS2主机的同时，开始向软件商提供与PS2互换的街机基板。

SCE所提供的基板是以PS2基板为基础，再配上街机软件厂商各自的界面基板而成，可以用这个基板开发与PS2主机具有高度互换性的街机游戏。这个做法基本与PS时代的做法相同，不但可以轻松移植热门的街机游戏，而且移植度也可以让游戏者放心。在PS主机上移植的“铁拳2、3”等街机游戏，就受到玩友们的肯定，一度销量不俗，为NAMCO赚了不少钱。

目前，SCE已经向NAMCO、SNK、CAPCOM、KONAMI、JALECO、TAITO、TECMO、HUDSON等街机大厂提供了该基板，并且保证向希望活用这块基板的其他厂商提供积极的帮助。

2000年2月游戏业界大事纪

2月1日 GB版“噗哟噗哟”发售。

2月1日 “银河铁道999”的立体CG作品从3月份开始在日本的公共设施中登场。

2月2日 LUCAS ARTS公司决定加入DC，第一款游戏将于春天发售。

2月3日 SQUARE将股票以1:1.5的比例进行分割，该公司发表PlayOnline计划以来股票连续看好。

2月4日 SETA公司推出新的硬派街机射击游戏“バリアントシュヴァンツアー”。

2月7日 SCE公司内部改组和人事变动情况发表。

2月8日 HUDSON公司推出e－Mail RPG“龙创骑兵DRAGOON”。

2月10日 SCEI详细发表关于PS2的DVD影片播放机能。

2月10日 KONAMI推出两款新的“ビーマニポケット”机种，分别为“2000”和“キティ”。

2月14日 “第四次日本游戏大奖”各奖项作品的投票活动开始。

2月14日 街机版“北斗神拳”的拳击游戏登场。

2月15日 全世界利用DC主机上网的用户超过100万。

2月15日 NAMCO推出可以接驳PS和DC记忆卡的街机筐体。

2月15日 表现PS2高性能画质的烟花游戏“FANTAVISION”发表。

2月16日 SEGA发表对应DC主机的摄像头“Dreameye”，DC用户可以用它来打可视电话。

2月17日 SCEI公布15款PS游戏不能在PS2上正常运行。

2月18日 PS2开始在互联网上接受预定。

2月21日 由于PS2的影响，SQUARE的股票坚挺。

2月22日 KOEI公司将以前的三部名作在Windows上推出。

2月22日 “樱大战歌谣show红蜥蜴”的写真集发售。

2月24日 SEGA与SWATCH公司合作，推出能与DC主机连动的手表。

2月24日 便利店开始接受PS2的预定。

2月26日 SCE开始提供与PS2主机互换的街机基板。

2月26日 街机跳舞游戏“桑巴舞厅”决定移植DC。

2月26日 日本第三会文化厅MEDIA艺术节受奖式举行。

2月28日 SEGA召开“樱大战”计划发表会。

2月29日 任天堂与电通公司分别出资成立新类型的游戏制作公司“エヌディーキューブ”。

2月29日 CESA宣布从3月开始，游戏站点“CESAGAME.COM”正式运营。

2月29日 SEGA公司公布去年财政赤字为353亿日元(约合人民币27亿元)。

3月1日 日本著名游戏杂志“周刊FAMI通”正式开通杂志主页famitsu.com。

3月1日 任天堂以250亿日元(约合人民币19.25亿元)取得便利连锁店LAWSON股份的3%。

3月3日 SEGA公司为京都市市民防灾中心提供VR技术。

3月3日 OVA版“伊苏”的DVD与Win版“Ys2eternal”同捆发售。

3月3日 从2日开始在东京秋叶原欲购PS2的人开始排起长队。

3月4日 东京5时30分开始向彻夜排队的人群发售PS2，通过网络定购的用户也在当天得到了PS2主机。

3月6日 PS2三天共卖出98万台，但记忆卡产量不足。

3月6日 HUDSON宣布在夏天发售一款对应DC主机的网络RPG“ルーンジェイド”。

3月6日 BANDAI发售能够拍摄8秒钟连续画面的数码摄像机“C@mail”。

3月9日 DC上模拟飞行表演的游戏“空中舞蹈F”在国际宇宙展上出展。

3月10日 微软向全世界正式公布“X－Box”游戏机，宣布该公司进军家用游戏市场。

网络 NETWORK "FAMI 通"开办网络游戏杂志 Famitsu.com 正式开通

本刊讯　3月1日，日本著名游戏杂志"周刊FAMI通"正式开通了自己的网站，今后只要输入famitsu.com字样，就可以浏览最新的游戏新闻了。这个网站是日本第一个游戏杂志开办的网络杂志。

"FAMI通"集团代表浜村弘一对此表示：famitsu.com开通时，感觉同当初"FAMI通"杂志从半月刊转变为周刊时一样激动。我真实地感觉到拉开了一个时代的剧幕。

Famitsu.com编成局长田中直利在阐述该网展创办宗旨时，告诉我们到这个网站里可以得到什么：

■最快的游戏新闻

向网络用户提供最新的娱乐新闻，逐渐从一周过渡到一天，再到随时，只有这样才是有意义的服务。

■娱乐情报服务

我们的娱乐新闻最初以新闻为主，逐渐要加入电视游戏新作情报、高科技产品和事件、宣传情报等更为广阔的娱乐界情报。

■提供邮件新闻

创办邮件杂志，将网站中刊登的新闻和另外编辑的新闻通过电子邮件发到订户的信箱中，并策划其他新类型的服务。

■刊登"周刊FAMI通"中的情报

将"周刊FAMI通"杂志上的部分内容放到主页之中，这是famitsu.com的原创服务。

■有偿会员服务

今后将开展各种有偿服务，包括过去的新闻与特集、游戏新作的评论、游戏攻略等服务会向会员进行有偿提供。

■各种新式的服务

famitsu.com不仅提供无偿、有偿的情报服务，同时也会开展各种有趣的、便利的计划，请网络用户拭目以待。

对于终于决定开办网站的"FAMI通"，浜村弘一这样对人们解释：

大约15年前，"FAMI通"以双周刊的形式创刊(当时叫"FAMICOM通信")，转变成周刊大约是8年前的事情。当时，没有一家游戏杂志是周刊，四周充满了周刊化"绝对无理"、"绝对失败"的言论。当时虽然象PC－E等各种游戏机相继登场，但游戏情报加在一起也没有那么多。同时，与游戏机种类一样，有多少机种的拥趸就有多少中游戏杂志，我们真的很难办呀。"FAMI通"创刊时就本着做"情报杂志"的宗旨，我们本着这个宗旨做，结果大家都看到了。经过八年时间证明我们当时转为周刊是对的，我想这就是时代的需要吧。



▲『FAMI通』的总编——浜村弘一

而今与8年前一样，时代的转换期日渐迫近，到了互联网时代。SQUARE日前发表了"PlayOnline"，playstation.com也开通了，游戏业界正在网络方面一步步地前进。我们也需要从周刊到日刊，再过渡到随时，大家不是随时都想知道最新的游戏信息么。

一想到下一个时代将要诞生就很兴奋，也期待着这个时代，所以我们开办了famistu.com，与大家一起迎接它的到来。"FAMI通"杂志为大家带来游戏情报、世界上的娱乐信息。这次我们大家一起期待新时代的变化，famitsu.com将要拉开两个时代的幕布，带领大家进入全新的舞台。

事件 EVENT 业绩下滑353亿日元 SEGA再次紧急输血

本刊讯　SEGA公司最近公布了今年3月期的业绩预测，与先前的预测相比下滑了353亿日元(约合人民币27.2亿元)。为了能进一步巩固公司的事业，SEGA的控股公司CSK总研的大川功会长决定向SEGA增资1000亿日元(约合人民币77亿元)。

这次财务预测下滑的原因是由于日本国内DC主机的销售情况不如人意，原本计划在下期销售110万台DC主机和875万份DC软件，现在改为销售60万台DC主机和430万份DC软件。

虽然SEGA的家用机部在日本业绩不理想，但其街机事业部还是由于"德比共有俱乐部"、"桑巴舞厅"这两个热门街机游戏而赚了不少钱。SEGA公司在预算中进一步强调今后公司的工作中心将放在利用DC主机为中心的网络商业方面。

近日，利用DC主机上网的用户已经突破100万大关。其中日本有52万人，美国有28万人，欧洲有20万人。目前，DC主机在日本的产量达到179万台，在美国产量达到185万台，在欧洲产量达到76万台。SEGA计划在下个财政年度内使DC主机在日本的产量达到250万台。

事件 EVENT 任天堂近日广交朋友 同其他公司合作拓展业务

本刊讯　任天堂公司进来一段时间不断寻找合作伙伴，拓展自己在游戏领域中的业务。

任天堂公司将在3月底对日本便利店LAWSON出资255亿日元(约合人民币19.6亿元)，用这些资金取得LAWSON股票的3%。任天堂将与LAWSON合作为GB和SFC主机的用户提供拷贝软件的服务。今后除了游戏制品的销售之外，任天堂还将与LAWSON进行e－commerce合作。

由于"口袋妖怪"创造出巨大的商机，3月1日任天堂与日本电通公司合作成立了一家新公司"エヌディーキューブ"，目的是拓展利用移动电话与手掌机连接的业务，使手掌机游戏能够进行远程通信。在3亿日元(约合人民币2310万元)的资金中，任天堂占78.0%，电通占13.3%，。该公司另一个计划是最大限度地帮助游戏制作者实现自己的想法。

这两项合作表明，任天堂仍然对软件倾注更多的热情，希望自己的长处能够保持的更加长久。

★任天堂近日宣布该公司最新主机"海豚"和下一代掌机GBA也许在今年之内发售，并且有可能日美同时发售。"海豚"预计售价为200美元(约合人民币1800元)，圣诞节左右发售；GBA预计售价为100美元(约合人民币900元)，8月左右发售。

★KONAMI公司的"合金装备2"预计在今年内推出，但机种不明。

★HUDSON公司将于今年夏天推出一款对应DC主机的网络RPG，该作名称为"ルーンジエイド(RuneJade)"。这款游戏是在剑与魔法的世界中进行，共有100个迷宫，因为加入了"通名报姓"系统，可以使网友进行各种交流，并且协力进行冒险。游戏基本构架与"暗黑破坏神"类似，有骑士、忍者等不同职业供玩家选择。此外，HODSUN还计划与日本的NTT DOCOMO公司协作，利用热门的移动电话服务系统i－MODE进行游戏下载。

★据日经新闻的消息称，未来GAME ARTS开发的PS2游戏将委托CAPCOM负责发行，目前已有3款PS2软件计划于今夏推出，分别是"郑问三国志"、"Gun Griffon Blaze"和"Silpheed"。

★EA公司近日发表了加入PS2后的第一款软件，名为"SNOWBOARD SUPER CROSS"。这是一款高速的滑雪游戏，由于PS2强大的机能，所以游戏的效果非同一般。

★美国SEGA公布了一款对应DC主机的冰球游戏"NHL 2K"。游戏营造出十分真实的比赛气氛，共有900名以上的现役全美职业冰球选手，而且每个人的相貌都可以看清楚。

★在NINTENDO法宝"口袋妖怪"大红大紫的同时，一连串的意外

事件也接踵而至。先前本刊曾报道了两起因幼童误吞皮卡秋橡皮球的意外事故，近期墨西哥基督教又在报纸上批评了人气鼎盛的口袋妖怪，教会认为“口袋妖怪”剧场版有诱导儿童暴力性的倾向，令儿童情绪不安，甚至攻击同龄人。

★ 继 DC 版之后，TECMO 招牌作“死或生 2”将于 3 月 30 日与“铁拳 TT”(NAMCO)同时登陆 PS 2。该作运用了目前业界最高水准的 CG 技术，游戏中所呈现的高密度画面全部以即时演算 TECMO 承诺，借助 PS 2 的强大机能，PS 2“死或生 2”的流畅程度绝不会输给 NAOMI 版本，游戏水准会提升到更高的层次。

★ 来自互联网的消息称，SQUARE 副社长铃木在出席某证卷公司举办的座谈会上表示，计划于今夏在 PS 上推出的 FF9 预定在 7 月 19 日发售。这有可能是 SQUARE 在 PS 上推出的最后一款超大作。

★ 2 月 18 日 0 时，playstation.co.jp 网站开始接受网络用户定购 PS 2 主机，由于上网定购与浏览的人数很快就达到几十万，不到 1 时，网站服务器已经宕机。SCE 的工作人员也对这种现象感到出乎意料。

★ 与许多大牌厂商一样，以“魔兽争霸”、“DIABLO”等游戏扬名业界的 PC 游戏厂商 BLIZZARD 也出现了大批制作人外流的事件。据称，这些曾参与过 BLIZZARD 招牌作开发的企划人员、程序设计师以及美工人员将成立一个名为 Triforge 的新公司，继续从事 PC 游戏的开发工作。对此，BLIZZARD 的发言人表示，“我们对他们的离开感到非常遗憾，但他们的出走并不会影响“魔兽争霸 3”和“DIABLO 2”才开发进程，他们完全没有参与过这两款软件的开发工作。”

★ 为了进一步拓展美洲市场，SQUARE 将与美国迪斯尼公司合作开发一款 PS 2 的动作 RPG。游戏中囊括米老鼠等所有的迪斯尼明星，运用最先进的 3D 绘图技术进行开发，角色设定则由以“FF7”和“FF8”扬名的野村哲也担当。本作将对应 SQUARE 的“PlayOnline”网络服务系统，为玩家提供攻略、迷你游戏等游戏相关情报。目前这款游戏的名称未定，预定 2001 年冬发售。

★ 近日，KONAMI 在网页上正式发表了该社在家用游戏业的发展计划。KONAMI 表示，他们将在 2000 年 4 月至 2001 年 3 月的一年时间内合计推出 100 款软件，预计总销量高达 1400 万份。其中将有 41 款 PS 软件，25 款 PS 2 软件，25 款 GB 软件，5 款 N64 软件和 5 款 DC 软件。

★ SCEI 表示，在今年 2 月 1 日成立的新会社“palystation.co.jp”在 2 月 18 日开始营业，进行 e-commerce(电子商务)的流通。该会社的合作对象是日本流通界的 SEVEN-

四月新作新品预定发售情况表

PLAY STATION & PLAY STATION 2

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
右左	右左	PS	ARTDINK	PUZ	3800 日元	4月6日
国际象棋 2000	チエス 2000	PS	UNBLANCE	TAB	6800 日元	4月6日
金头脑方块	マル安シリーズ③ぐつすんおよよ	PS	XING	PUZ	1980 日元	4月6日
游戏盒故事	绊という名のペンダント with TOYBOX ストーリーズ	PS	NEC INTERCHANNEL	AVG	6800 日元	4月6日
在遥远的时空中	遥かなる时空(とき)の中で	PS	KOEI	AVG	6800 日元	4月6日
在遥远的时空中(礼品盒)	遥かなる时空(とき)の中で プレミアム BOX	PS	KOEI	AVG	8800 日元	4月6日
寓教于乐系列 世界史	プレイ觉でえるシリーズ世界史キーワードでるでる 1800	PS	永濑	ETC	2800 日元	4月6日
寓教于乐系列 日本史	プレイ觉でえるシリーズ日本史キーワードでるでる 1800	PS	永濑	ETC	2800 日元	4月6日
幻月夜～月夜野绮谭～	まぼろし月夜～月夜野绮谭～	PS	NAXAT	AVG	5800 日元	4月6日
装货者	(TRL)The Rail Loader	PS	VICTOR	AVG	5800 日元	4月6日
同级生麻将	BEST WING 同级生麻雀	PS	J WING	TAB	2800 日元	4月13日
小子弹	タイニーバレット(Tiny Bullets)	PS	SCEI	AVG	5800 日元	4月13日
麻将恋爱 单独版 1 麻将	雀じゃん恋しましょセパレート 1 雀々しましょ	PS	VISCO	TAB	1500 日元	4月13日
麻将恋爱 单独版 2 恋爱	雀じゃん恋しましょセパレート 2 恋こいしましょ	PS	VISCO	TAB	1500 日元	4月13日
译名无法确定	着信メロデイだもん volume 4	PS	VING	ETC	1980 日元	4月13日
～艺术卡车～双六传	～アートカミオン～双六传	PS	EFFECT	TAB	4800 日元	4月20日
闭锁病院	闭锁病院	PS	VISIT	AVG	振动手柄	4月20日
选择·遥控车大战 清单 R	OPTION·チユニングカーバトル スペック R	PS	M·T·O	RAC	5800 日元	4月20日
舞台·真实梦幻(暂定名)	Dacing Stage·featuring Dreams Come True(假题)	PS	KONAMI	SLG	4980 日元	4月20日
华兰虎龙学园～纯爱编～	华兰虎龙学园～びゆあらぶ编～	PS	J WING	TAB	2800 日元	4月20日
我等密林探险队！！	われら密林探险队！！	PS	VICTOR	SLG	5800、PDA	4月20日
筋肉番付 佐助(暂定名)	筋肉番付 SASUKE(假题)	PS	KONAMI	ACT	5800 日元	4月27日
本田超级摩托车	SuperLite 1500 シリーズ Castrol HONDA SuperBike Racing	PS	SUCCESS	RAC	1500 日元	4月27日
冷藏	SuperLite 1500 シリーズ DEEP FREEZE	PS	SUCCESS	AVG	1500 日元	4月27日
月神之翼～穿越时空的圣战～	ルナ ウイング～时を越えた圣战～	PS	翔泳社	RPG	6800 日元	4月27日
天真 1500 系列 VOL.21 棒球	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.21 THE 野球	PS	D3 PUBLISHER	SPG	1500 日元	4月27日
天真 1500 系列 VOL.28 迷宫 RPG	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.28 THE ダンジヨン RPG	PS	D3 PUBLISHER	RPG	1500 日元	4月27日
得到许可	免许をとろう	PS	TWILIGHT EXPRESS	SLG	5800 日元	4月27日
格子	LATTICE	PS	ヌーサイト	STG	振动手柄	4月27日
译名无法确定	PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラビツシユ ブレイズン	PS	PANDORA BOX	RPG	1980 日元	4月27日
欧洲拉力	RALLY DE EUROPA	PS	PRISM ARTS	RAC	1500 日元	4月27日
激情演奏	パカパカパツシヨン	PS	PRODUCE	ETC	5800 日元	4月27日
译名无法确定	Wu Tang(ウータン)	PS	SUCCESS	FTG		4月下旬
骑士盛宴·豪华版	BRIGANDINE·GRAND EDITION	PS	イースリースタツフ	SLG	2CD、6P	4月
职业麻将“兵”3	プロ麻雀“兵”3	PS	CULTURE BRAIN	TAB	4980 日元	4月
美少女精灵	フランベルジユの精灵	PS	KID	AVG	6800 日元	4月
译名无法确定	ドツチメチヤ！	PS	SCEI	SLG	5800 日元	4月
雷光危机	RAY CRISIS	PS	TAITO	3D-STG	5800、PDA	4月
四	FOUR	PS	タオ	PUZ	2500 日元	4月
恶魔(暂定名)	DEVILMAN(假题)	PS	BANDAI	ACT		4月
次世代俄罗斯方块	BPS ザ チヨイス THE NEXT TETRIS	PS	BPS	PUZ	2800 日元	4月
永世名人Ⅳ	永世名人Ⅳ	PS2	KONAMI	TAB	开放价格	4月13日
沙罗曼蛇Ⅲ & Ⅳ～复活的神话～	グラデイウスⅢ & Ⅳ～复活の神话～	PS2	KONAMI	STG	开放价格、2P	4月13日
麻将小子！2	麻雀やろうぜ！2	PS2	KONAMI	TAB	开放价格	4月13日
最初偶像	Primal Image	PS2	ATLUS	ETC	5800 日元	4月27日
空中滑板者	SKY SURFER	PS2	IDEA FACTORY	SPG		4月
译名无法确定	エヴアーグレイス(EVERGRACE)	PS2	FROM SOFTWARE	RPG	模拟摇杆	4月

ELEVEN JAPAN、TSUTAYA、DigiCube、HappiNet，以及 NAMCO、KONAMI、CAPCOM 等 11 家软件公司。这项服务主要是围绕着 PS 2 进行的，玩家可以先在网上定货，而后到便利店或专卖店取货，甚至还可以享受到送货到家的专线服务。除 PS 2 以外，SCEI 还将陆续增加音乐、电影、出版等多样化的购物方式。

★ 有消息表示，PS 2 将可以利用移动电话进行网络接续服务。SCE 社长久多良木健表示这种方式可以进行通信贩售和网络游戏对战。另外 SCE 已经正式公布 2001 年 PS 2 主机可以通过有线电视连接互联网。

★ SQUARE 公司与美国著名动画电影公司迪斯尼宣布将联手制作 PS 2 软件。由于两家公司在商品开发、制作、设计、制造、流通、尖端 3D 技术等方面拥有强大的实力，相信所开发的游戏会很成功。目前他们共同开发的游戏将于 2001 年首先在日本发售，2002 年在欧美发售。

★ LithTech 公司发表了该公司自行研制开发的 3D 游戏专用操作系统"D Game Operating System"，这个环境可以进行在线虚拟世界的开发。开发网络 RPG 以及各种网络游戏都可以。LithTech 公司向有意者提供标准的系统及使用认证，使用者可以自由进行扩展。该公司已经和 Fox interactive 合作开展原创的在线服务。

★ 3 月，在美国圣何塞举行了第十四届"游戏开发者会议"，这个会议为业内人士研讨与交流有关游戏技术与发展方向的专业研讨会。今年参加会议的不仅有科学家和各类专家，同时业界著名人士也会参加，微软的比尔·盖茨、SEGA 的铃木裕等在会上将向世界公布重大的决定。本刊已经派记者参加了这次会议，下期杂志中将向读者作全面的报道，敬请期待。

★ 3DO 公司近日推出了该公司第一款对应 GBC 的游戏 "Vegas Games"。这款包括 20 种赌博游戏的软件可以同时让四个人一起玩。

★ 近日，ENIX 与 tri-Ace 公司宣布将 RPG 大作"星海传说"系列作品移植到 GB 上，GB 版的名称为"Star Ocean: Blue Sphere"(星海传说·蓝色领域)，预计在今年夏天推出。

★ 有传言说 DC 主机的互联网连接服务将会收费，此消息未经证实。

★ 有传言说 PS 2 主机的廉价版将在今年内发售。业内人士认为廉价版主机肯定会发售，但不会这么快，而且廉价版主机不会去掉 DVD 影片的播放机能，但有可能将一些效果减弱。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
	超级欧洲足球 2000	スーパーユーロサッカー2000	DC	IMAGINEER	SPG	5800 日元	4月6日
	三国志 IV 提升版	三国志 IV with パワーアップキット	DC	KOEI	SLG	9800 日元	4月6日
	樱花桃子剧场	さくらももこ剧场 コジコジ	DC	マーベラス	ETC	VM、必需 MIC	4月20日
	DDR 2 俱乐部版 DC 版(暂定名)	DDR 2nd MIX CLUB VERSION DC Edition(假题)	DC	KONAMI	ACT	振动、跳舞毯	4月27日
	魔法师～七星魔法的使徒～(限定版)	ソーサリアン～七星魔法の使徒～(限定版)	DC	VICTOR	RPG	带音乐CD、VGA	4月27日
	魔法师～七星魔法的使徒～(通常版)	ソーサリアン～七星魔法の使徒～(通常版)	DC	VICTOR	RPG	5800、VGA	4月27日
	感伤涂鸦 2	センチメンタルグラフティ 2	DC	NEC INTERCHANNEL	AVG	6800 日元	4月27日
	桑巴舞厅	サンバ DE アミーゴ	DC	SEGA	ACT		4月27日
	高尔夫试玩 赛道数据集 VOL.1(暂定名)	ゴルフしようよ コースデータ集 VOL.1(假题)	DC	BOOTM UP	ETC	需要游戏碟	4月
	忍者乱太郎 64 游戏长廊	忍たま乱太郎 64 GAEM GALLARY	N64	CULTURE BRAIN	不明	6480、卡带	4月7日
	井出洋介的麻将塾	井出洋介の麻雀塾	N64	SETA	TAB	5800、卡带	4月21日
	塞尔达传说·姆吉拉的假面	ゼルダの传说·ムジュラの假面	N64	NINTENDO	不明	5800、卡带	4月27日
	塞尔达传说·姆吉拉的假面(扩充卡同捆版)	ゼルダの传说·ムジュラの假面(メモリー扩张パック 同捆版)	N64	NINTENDO	不明	7800、卡带	4月27日
	猛冲巴士	バスラッシュ	N64	EPOCH	不明	7800、卡带	4月28日
	F-ZERO X 专家版	F-ZERO X エクスパンション キット	64DD	NINTENDO	SLG	专用磁碟	4月
	译名无法确定	TRICK BOARDER GP	GB	ATHENA	不明	3800、卡带	4月7日
	挖金子·多姆团的野望	LODE RUNNER·ドムドム团のやぼう	GB	XING	ACT	3980、卡带	4月7日
	游戏王 怪兽胶囊 GB	游戏王 モンスターカプセル GB	GB	KONAMI	SLG	4500、卡带	4月13日
	侦察者物语	フエレット物语·ディア マイ フエレット	GB	CULTURE BRAIN	不明	3900、卡带	4月14日
	机器猫的问题小子	ドラえもんのクイズボーイ	GB	小学馆 PRODUCTION	不明	3800、卡带	4月21日
	汉堡乐园	バーガーパラダイス	GB	GAPS	不明	2980、卡带	4月21日
其	猎人 X～猎人的系谱～	HUNTER X HUNTER～ハンターの系谱～	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	4月27日
	合金装备·幽灵通天塔	METAL GEAR·Ghost Babel	GB	KONAMI	ACT	4500、卡带	4月27日
	波勇的迷宫屋 2	ポヨンのダンジョンルーム 2	GB	HUDSON	不明	3980、卡带	4月28日
	向竞马场前进！完全版	竞马场へ行こう！ワイド	GB	HECT	不明	4500、卡带	4月28日
	木工阿源	大工の源さん～カチカチのトンカチがカチ～	GB	GAPS	ACT	3980、卡带	4月28日
它	麻将女王	麻雀女王	GB	童	TAB	3980、卡带	4月28日
	游戏便利店 21	ゲームコンビニ 21	GB	STAR FISH	不明	3980、卡带	4月下旬
	汉字方块	汉字 de パズル(假题)	GB	M·T·O	不明	4280、卡带	4月下旬
	御金鱼物语	ごきんぎょ物语	GB	CULTURE BRAIN	不明	3980、卡带	4月
	豪华大富翁 GB	DX MONOPOLY GB	GB	TAKARA	TAB	3980、卡带	4月
	弹子俱乐部	BILLIARD CLUB	GB	ALTRON	不明		4月
	J 联盟·兴奋舞台	J リーグエキサイトステージタクティクス	GB	EPOCH	不明	4200、卡带	4月
	守卫兔·疯狂城堡 4	バックスバニー·クレイジーキャッスル 4	GB	KEMCO	ACT	3980、卡带	4月
	穆明的大冒险	ムーミンの大冒险	GB	SUNSOFT	不明		4月
	搭便车旅行 2	GO!GO!ヒッチハイク 2	GB	J WING	不明	4500、卡带	4月
	迷宫战士	DUNGEON CYBER	GB	J WING	不明	4800、卡带	4月
	恐龙饲养员 4	DINO BREEDER 4	GB	J WING	不明	4800、卡带	4月
	对战旅鼠	VS レミングス	GB	J WING	不明	4500、卡带	4月
	描绘方块	おえかきパズル	NGP	SUCCESS	不明	2980、卡带	4月27日
	皇家骑士团外传～赛诺比亚的皇子～	传说のオウガバトル外传～ゼノビアの皇子～	NGP	SNK	S·RPG	3800、卡带	4月27日
	残缺的记忆(暂定名)	Memories Off Pure(假题)	NGP	KID	不明	4800、卡带	4月
	三国志 2 WS	三国志 2 for WonderSwan	WS	KOEI	SLG	4200、卡带	4月6日
	译名无法确定	スリザーリンク(假题)	WS	BANDAI	不明	3000、卡带	4月20日
	制造街头舞王	ワサビ Wuz↑b?Produce Street Dancer	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	4月27日
	袖珍战士	POCKET FIGHTER	WS	BANDAI	FTG	3800、卡带	4月上旬
	母舰传说	ボカン传说·ブタもおだてりゃドロンボー	WS	BANPRESTO	不明	4200、卡带	4月
	挖金子 WS	LODE RUNNER For WonderSwan	WS	BANPRESTO	ACT	2980、卡带	4月
	扑克精选 2	トランプコレクション 2	WS	BOOTM UP	不明	3980、卡带	4月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 3 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

美年达 中国电玩榜

本月"美年达中国电玩榜"统计时间为 2000 年 2 月 1 日 ~ 2 月 29 日，这期间共收到有效选票 11740 票。

以下排行榜中，"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中"新"表示该游戏第一次上榜，"再"表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 厂商:SQUARE　类型:RPG　发售日:97.2.11	6510
2	2	生物危机 3·最终逃脱 厂商:CAPCOM　类型:AVG　发售日:99.9.22	5863
3	5	寄生前夜 2 厂商:SQUARE　类型:AVG+RPG　发售日:99.12.16	3584
4	3	生物危机 2 厂商:CAPCOM　类型:AVG　发售日:98.1.29	2789
5	4	世界足球·实况胜利十一人 4 厂商:KONAMI　类型:STG　发售日:99.9.2	2320
6	6	合金装备·索利德　(KONAMI、ACT)	2010
7	7	最终幻想 7　(SQUARE、RPG)	1852
8	8	寄生前夜　(SQUARE、RPG)	1575
9	9	穿越时空　(SQUARE、RPG)	1440
10	11	龙骑士传说　(SCEI、RPG)	1285
11	13	铁拳 3　(NAMCO、3D-FTG)	983
12	10	圣剑传说·玛娜传奇　(SQUARE、A·RPG)	930
13	12	'97 格斗之王　(SNK、FTG)	762
14	再	恐龙危机　(CAPCOM、AVG)	702
15	13	'98 格斗之王·梦战斗未结束　(SNK、FTG)	680

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'99 格斗之王·千年之战 基板:MVS　厂商:SNK　类型:FTG	2563
2	2	'97 格斗之王 基板:MVS　厂商:SNK　类型:FTG	2101
3	3	合金弹头 2 基板:MVS　厂商:SNK　类型:STG	1246
4	4	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS　厂商:SNK　类型:FTG	1210
5	5	合金弹头 X 基板:MVS　厂商:SNK　类型:STG	562
6	8	吞食天地 2·赤壁之战(CPS、CAPCOM、ACT)	406
7	6	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	376
8	7	侍魂·天草降临　(MVS、SNK、FTG)	366
9	9	月华的剑士 2·月中芳华，散落月下 (MVS、SNK、FTG)	338
10	10	打击者 1945·2　(不详、彩京、STG)	297
11	11	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、SNK、FTG)	154
12	12	真·侍魂　(MVS、SNK、FTG)	136
13	14	'96 格斗之王　(MVS、SNK、FTG)	103
14	15	合金弹头　(MVS、SNK、STG)	102
15	13	幕末浪漫·月华的剑士　(MVS、SNK、STG)	91

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)							
序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	14321	21	21	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	1520
2	2	生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	12840	22	新	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	1184
3	3	生物危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	6248	23	22	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	1144
4	7	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	6074	24	24	寂静岭 (PS、KONAMI、AVG)	1132
5	4	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	5469	25	26	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	1097
6	6	'99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	5065	26	35	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	1080
7	5	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	4765	27	27	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	1031
8	9	'97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	4414	28	32	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	1027
9	8	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	4315	29	29	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	1015
10	10	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	3603	30	28	铁拳 3(ARC、NAMCO、3D-FTG)	995
11	11	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	3177	31	23	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	968
12	12	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (ARC、SNK、FTG)	2828	32	31	侍魂·天草降临 (ARC、SNK、FTG)	914
13	14	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	2612	33	30	法国世界杯 98 最终版 (PS、KONAMI、SPG)	913
14	13	圣剑传说·玛娜传奇 (PS、SQUARE、A·RPG)	2376	34	33	吞食天地 2·赤壁之战 (ARC、CAPCOM、ACT)	866
15	20	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	2194	35	34	打击者 1945·2(ARC、彩京、STG)	736
16	16	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	2029	36	37	月华的剑士 2 (MVS、SNK、FTG)	720
17	18	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	1831	37	36	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	711
18	17	'97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	1806	38	25	口袋妖怪·红绿 (GB、NINTENDO、RPG)	636
19	15	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (PS、SNK、FTG)	1742	39	38	超级机器人大战 F·完结篇 (SS、BANPRESTO、S·RPG)	537
20	19	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	1669	39	新	彩之爱歌 (PS、KONAMI、AVG)	537

“美年达中国电玩榜”顺调进行!

本期的投票量保持了强劲的势头，数量超过了一万，说明大家的积极性还是很高的。另外，由于许多玩友是第一次参加投票，对于一些细节不太清楚。主要表现在书写游戏名称的时候，不但没有按照本刊给出的名称，而且不注明机种。这样的选票不但无效，而且还给统计工作造成大量不便，请玩友一定要注意。举例来说，有些玩友投票时只写“心跳”，令我们统计时无从下手，或者写着“心跳GB”，也属于无法统计的，因为GB上的“心跳纪念品”有三款游戏，所以投票时一定要写清游戏的副标题。具体注意事项可以看本刊去年排行榜栏目中所刊登的那些，只有规范的投票才能起到支持自己喜欢游戏的作用，才会有更多的中奖机会。

本期的一万多张选票中，支持PS主机的玩友仍然占绝大多数。但是这期却没有象上期一样有那么多新游戏上榜，只是原来榜上的游戏上上下下，虽然投票量大，但并没有什么新鲜感。“WE4”经过上期的辉煌后，已经有些力不从心，下滑一位，下期能否保持前五的位置目前无法预测。CAPCOM 的“老恐龙”再次上榜，将 NAMCO 的“R4”挤出榜外。不过，ENIX 的大作“北欧战神传”依然没有上榜，但所差的票数已经不多了，也许下期就会上榜。

累计榜方面 GB 的“口袋妖怪·金银”势如破竹，一下子就占据了第 22 的位置，与世界范围内的走红趋势一致。令人感到意外的是：PS 的“心跳剧场系列 2·彩之爱歌”竟然受到迟到的欢迎，在推出很长时间后第一次登上“美年达中国电玩榜”。看来心跳中众多的美少女，令无数电玩迷倾倒。

本月日本方面，“口袋妖怪·金银”销量依然保持领先，已经超过 470 万份的销量，并且有望仅在日本国内销量就超过 500 万份。可是其它厂商的日子就不那么如意了，大家看看本期的销量排行榜就能够了解了。从最新的资料上显示，SQAURE 年初的 PS 大作“放浪冒险谭”(“FAMI 通”第三个满分游戏)，一周也仅卖了不到 20 万份。

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
心跳纪念品 2 (PS、KONAMI、SLG、99.11.25)	1409
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	986
口袋妖怪·金、银 (GB、NINTENDO、RPG、99.11.21)	981
莎木·一章 横须贺 (DC、SEGA、RPG、99.12.29)	869
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	742
北欧战神传 (PS、ENIX、RPG、99.12.22)	641
穿越时空 (PS、SQUARE、RPG、99.11.18)	615
生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG、99.9.22)	599
GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC、99.12.11)	550
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	463

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
心跳纪念品 2 (PS、KONAMI、SLG、99.11.25)	2798
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	2094
口袋妖怪·金、银 (GB、NINTENDO、RPG、99.11.21)	2030
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	1786
穿越时空 (PS、SQUARE、RPG、99.11.18)	1325
GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC、99.12.11)	1250
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	1057
生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG、99.9.22)	1021
北欧战神传 (PS、ENIX、RPG、99.12.22)	938
莎木·一章 横须贺 (DC、SEGA、RPG、99.12.29)	915

日本家用机新作期待排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
勇者斗恶龙 7·伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、预定今年春)	1177
最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、预定今年夏)	975
樱大战 3·巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG、预定今年秋)	546
塞尔达传说·姆吉拉的假面 (N64、NINTENDO、A·RPG、预定4月27日)	375
超级机器人大战α (PS、BANDAI、S·RPG、预定3月下旬)	371
格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG、未定)	350
生物危机 0(暂定名) (N64、CAPCOM、AVG、未定)	323
最终幻想 10 (PS2、SQUARE、RPG、预定明年春)	320
永恒传说 (PS、NACMO、RPG、预定今年)	318
不可思议的迷宫 浪人西林 2 (N64、CHUNSOFT、RPG、预定今年春)	254

日本家用机月间销售排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
口袋妖怪·金、银 (GB、NINTENDO、RPG、99.11.21)	669383(4775517)
生物危机·武装生存者 (PS、CAPCOM、STG、00.1.27)	158101(158101)
GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC、99.12.11)	138286(1397946)
北欧战神传 (PS、ENIX、RPG、99.12.22)	119969(529176)
马里奥聚会 2 (N64、NINTENDO、BOG、99.12.17)	108424(574654)
随身玩伴追加碟 (PS、SCE、ETC、00.1.27)	101775(101775)
桃太郎电铁 5 (PS、HUDSON、BOG、99.12.16)	98714(339418)
波波罗克罗伊斯物语 2 (PS、SCE、RPG、00.1.27)	96139(96139)
大金刚 64 (N64、NINTENDO、ACT、99.12.10)	87706(622273)
莎木·一章 横须贺 (DC、SEGA、RPG、99.12.29)	73645(331420)

日本街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
德比共有俱乐部 (NAOMI、SEGA、SLG)	99411
POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)	95878
桑巴之友 (NAOMI、SEGA、ACT)	94380
饿狼·狼群的标记 (HYPER NG 64、SNK、3D－FTG)	67708
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG)	67023
铁拳TAG TOURNAMENT (SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG)	54371
VR 射手 2·2000 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D－SPG)	53016
危机地带 (SYSTEM 23、NAMCO、光枪)	48945
死或生 2 (NAOMI、TECMO、3D－FTG)	42243
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D－ACT)	37792

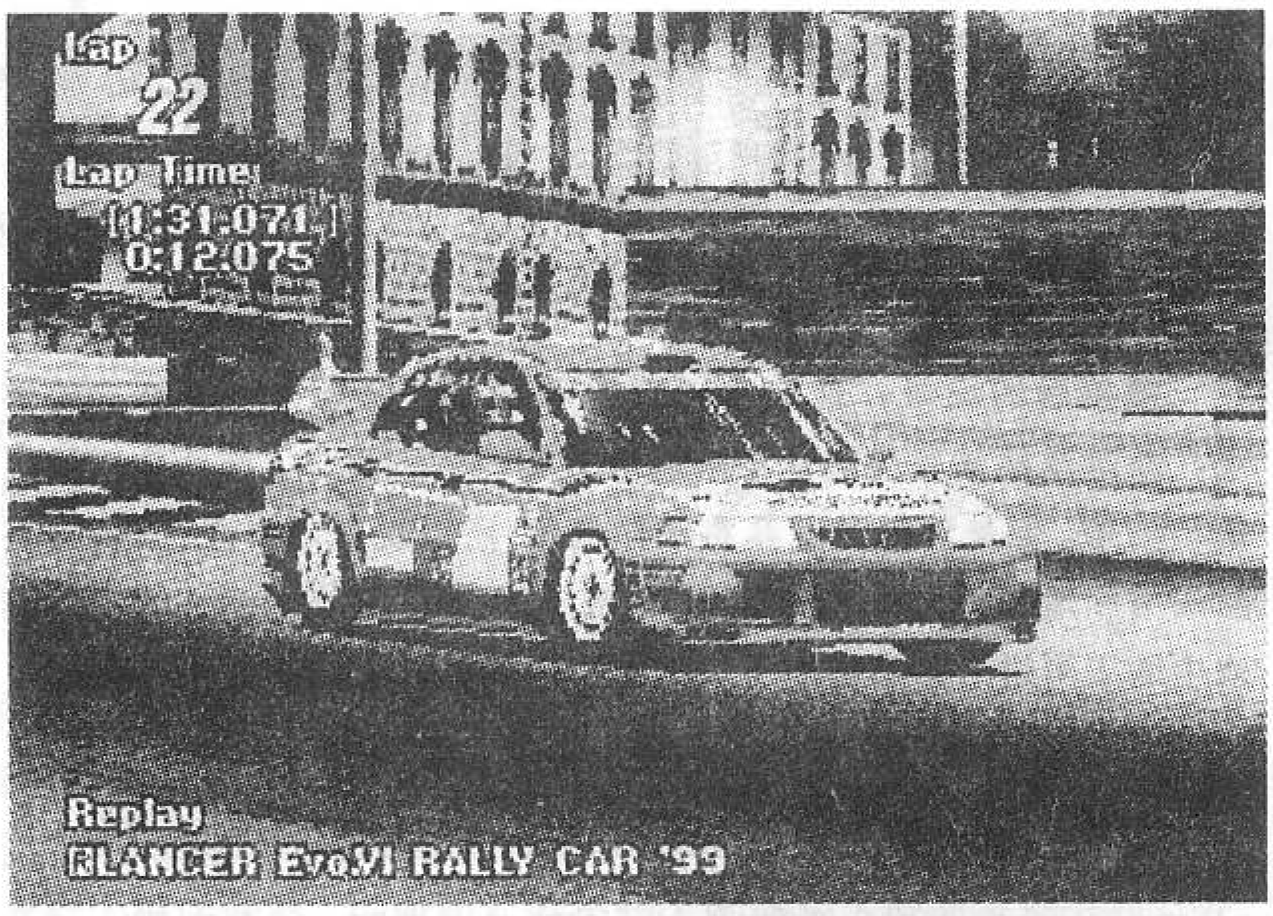
美国家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
GT 赛车 2 (PS、SCE OF EUROPE、RAC)
玩具总动员 2 (PS、DISNEY、ACT)
口袋妖怪·绿 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
口袋妖怪·红 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
荣誉勋章 (PS、EA、STG)
FAFA 2000 EUROPA LEAGUE SOCCER (PS、EA、SPG)
007 TOMORROW NEVER DIES (PS、EA、STG)
TOMB RAIDER THE LAST REVERATION (PS、EIDOS、ACT)
MUSIC 2000 (PS、CODEMASTER、ETC)
THIS IS FOOTBALL (PS、SCE OF EUROPE、SPG)

以上排行榜中日本部分参考自日本“周刊ファミ通”杂志2月4日的581号～2月25日的584号四期。其中“家用机游戏月间销售排行榜”统计时间为1月3日～1月30日;“家用机游戏当月排行榜”统计时间为1月6日～2月2日;“家用机游戏新作期待排行榜”统计时间为2月17日～2月23日。

本期参与“美年达中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出,本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加“美年达中国电玩榜”,均可能得到每月不同的纪念奖品,更有可能获得年度的大奖。

江西大余	刘佳	江苏锡山	吴凯	上海浦东	周烨	广西宜州	高智	辽宁辽阳	李保霖
成都新都	罗耀	吉林长春	迟作鹏	洛阳轴承	刘锋	北京朝阳	谷鑫迪	广东广州	何伟斌
江苏太仓	纪国贤	河南沁阳	瞿刚	湖南株洲	陈佳	河北承德	李冬波	河南郑州	徐银龙
广西南宁	石巍	江苏泗洪	梁砚	兰州城关	陈艺文	天津南开	郑晨	上海浦东	孙冬华
重庆云阳	黄秋棠	广西桂林	汤善强	福建古田	程森	辽宁开原	白杨	安徽淮北	张冰
攀枝花	王杨	淄博直机	岳强	江西南昌	高宇	贵州贵阳	杨正芬	浙江嘉兴	周通
上海闵行	徐恩铭	吉林和龙	张敏哲	浙江鄞县	应翘楚	江西南昌	姜凯	北京海淀	范超
江苏启东	曹旺	上海宝山	陈树	辽宁沈阳	王璐	山东潍坊	宋晓	广西天等	农毅
南京下关	姚元昊	湖北武汉	周洪吉	山东青岛	王菲	湖北阳新	方统伟	贵州贵阳	代杨
江苏武汉	张镇	贵州沈阳	贾迪克	北京昌平	安红杰	浙江衢州	史飞鸣	南京江宁	陈小飞



GT 赛车 2

~合理利用资金是夺冠的关键~

关于驾照的考取：

本作的驾照考取几乎全部都是弯道测试，且增设了电脑演示模式供大家参考。虽然依照电脑演示的过程可以得到最好的成绩，不过玩家也可凭借自己的经验自行选择路线，以及刹车、加速的时机，再配以适当地甩尾，便可顺利过关。

PS	厂商：SCEI	类型：RAC	媒体：CD×2
	发售日：99.12.11	对应：振动手柄	

积累资金、改造车辆、夺取金杯，满载新要素的 GT2 登场

资金的积累与比赛的选择

在 GT 模式中，资金是最重要的要素。由于有了对最大马力的限制，要想赢得各种比赛的冠军。我们需要购买多种性能不同的赛车，这便需要大量资金。同样改造赛车也需要足够的“铁”，而资金的获得有两个途径：

①赢得冠军；

②购买赛车（指获得冠军后所奖励的赛车）。

所以如何根据自己的条件选择比赛，在短期内连续赢得冠军从而迅速积累到大量资金便成为了关键。根据本页下表操作便可在短期内赚到 1 亿元的“铁”。

本人所使用的赛车参加表内的比赛获得冠军都没问题。使用车种和顺序见本页最下方表格。当然，大家可根据自己的爱好条件选择赛车参加适合自己且奖金又高的比赛。

GT 的魅力所在——赛车改造

赛车改造的目的在于：①提升最大马力。包括对 ENGINE（发动机）、MUFFLER（消声器）、TURBO（涡轮发动机）的改造。②使提速变快。对 DRIVE TRAIN（转动齿轮）的改造。其中被改造的赛车必须具有 TURBO 推进器才能进行 TURBO 改造，而发动机（ENGINE）中的 NA **チコーニンク**和排气量 UP 两项只有装有 NA **チコーニンク**装置的赛车才可改造。

下面是笔者改造最大马力赛车的过程：

原车：三菱公司——NEW CAR 中的 GTO Twin Turbo ’99

最大马力 280 PS、车重 1680 KG

改造过程：ENGINE——①**ユソビユーター**②**エソツソバラスどり**③**ボート**研磨

MUFFLER——**マフラー&エアクリーナー**——RAC ING

TURBO——**インタークーラー**——RAC ING

TURBO——**タービンキット**——Stage4

DRIVE TRAIN——①**トランスミツション**（Transmission Fnil Cnstomice Service）②**タラツチ**（Triple Plate）③**フライホイール**（RACING）④**ブロベラシヤフト**（Carbon Propeller Shaft）⑤FOR PROFESSIONAL（根据个人喜好自选）

改造完成的赛车：最大马力 730 PS、车重 1495 KG（经过轻量化改造）、最高时速 321 km/h

从 0 km/h 提速到 300km/h 所需时间为 19:767 秒。（仅 730 马力！同样的 GTO Twin Turbo 本人在前作中可改造到 958 马力！残念……）

最强的赛车是……

在 SUZUKI（铃木）公司的 SPECIAL MODEL 选项中购买名为：ESCUDO——Pikes peak version 的汽车。

最大马力 995PS、车重仅 800KG、驱动方式 4WD、从 0km/h 提速到 300km/h 所需时间为 10 秒、最高时速 396.51km/h。此车提速快、速度快、方向性能良好，实为最强的赛车。至于价格嘛——2 亿元，天价！用此车去参加马力不限制（NO LIMITED）的比赛，包括 DIRT EVENT 以及 DISK A 中的比赛，获得冠军简直是易如反掌。（铁，赚到好多的铁！）

马力最大的赛车和观看 ENDING 画面

参加 GT 联盟赛中的世界选手权大赛，获得总冠军后会奖励一辆名为 HKS R33 DRAG GT—R 的赛车。该车驱动 4WD、最大马力 1026PS、车重 1280KG、价格 25,000,000，但性能一般。

另，获得总冠军后，在 DISK A 中的 GOODIES 选项里便可观看 GT 模式的 ENDING 画面。



以上是本人对“GT 赛车 2”一些小小的研究，如有错误之处，还望众多玩家给予批评指正，本人感激不尽。

文/闫晓光　责编/PERFECT

	特有执照	比赛模式	比赛类型	赛道选择	冠军奖金	奖励赛车的实价
1	无	SPECIAL EVENT	Sunday Cup	Tabiti Road（第 1 站）	300,000	无
2	国内 B 级	GT 联盟赛	日本选手权	Midfield Raceway（第 1 站）	400,000	无
3	国内 A 级	SPECIAL EVENT	Wagon Cup	Super Speedway（第 2 站）	600,000	625,000
4	国际 C 级	SPECIAL EVENT	Muscle Cup	Seattle Cirnit Fullcourse（第 2 站）	800,000	12,500,000

比赛顺序	1、2	3	4
所用车型	三菱公司 USED CAR：MIRAGE ASTIRX	三菱公司中 USED CAR：红色 GTO Twin Turbo’97	经车人改造后的红色 GTO Twin Turbo ’97
参赛次数	1:1 次　2:6 次	10—11 次	8—9 次



放浪冒险谭

～解析阿休雷的冒险之旅～

爆机后的记录：玩家在爆机后可以存储记录，进行第二轮游戏。新游戏能够完全继承前一轮游戏中得到的魔法、必杀技以及装备和称号。但是消耗类道具将不作保留，所以玩家不必吝惜，特别是魔法书和增加能力上限的道具，更应及时使用，不作保留。第二轮游戏中除了可进入隐藏迷宫外，努力达成各种称号也是冒险的目的。

PS 厂商：SQUARE　类型：AVG＋RPG
发售日：2000年2月10日

在阴谋和黑暗中前进，能相信的只有自己！

武器的基本类型分析

和一般的RPG不同，游戏中主人公的成长主要体现在武器的性能方面。对游戏进程产生显著影响的是武器的更新强化，而不是主角能力值的提高。下面让我们先看看武器的种类吧。

武器分为短剑（**ダガー**）、剑（**ソード**）、长剑（**ロングソード**）、枪（**スピア**）、斧（**アックス**）、锤（**メイス**）、大斧（**ヘヴィアックス**）、大锤（**ヘヴィメイス**）、杖（**スタッフ**）以及弓箭（**クロスボウ**）这10种类型，此外还有不装备任何武器情况下的空拳。由于涉及下文将谈到的武器成长问题，因此一般来讲，空拳是在没有办法的情况下才会采用的"武器"。

武器又分为单手持和双手持两种。双手持的优缺点都很明显，即攻击力高但无法装备盾（**シールド**）；单手持则攻防能力都较平均平均。综合以上两种分类办法，武器的射程，攻击力各不相同，试列表进行比较。

种类	射程	攻击力	命中率	攻击速度	盾装备
短剑	1	1	5	5	可
剑	2	3	4.5	3.5	可
长剑	3	4.5	2	2	不可
枪	4	3	2.5	2.5	可
斧	2	2.5	3.5	3	可
锤	2	2.5	3.5	3	可
大斧	3	5	2	2	不可
大锤	3	5	2	2	不可
杖	1	1	4	3	可
弓箭	5	1	3	2	不可
拳	1	1	3	4	可

其中杖虽然看起来很弱，但杖一般都具有较高的智力修正值，因此在较多使用魔法的场合应予以装备。

武器还同时具有攻击类型（**タイプ**）这一设定。攻击类型分为切断（CUT）、贯通（IMPALE）、打击（BLOW）三种，其数值将影响到战斗中的攻击效果。攻击类型是由武器类型决定的，例如斧为切断，弓箭为贯通，而短剑则界乎于切断与贯通两者之间。想改变攻击类型附属的数值，最直接的办法就是改装武器的柄（**グリップ**）。

柄也具有适用的武器类型和攻击类型，前者好比不能在杖的柄上装备短剑的刃，而后者要求相组合的刃和柄的最擅长的攻击类型一致。只有这样才能发挥出刃的最大威力。

柄的另一作用是镶入秘石，秘石的作用是改变武器的属性特征。属性问题将在随后谈到。

属性和种族——是否顺利结束战斗的关键要素

属性和一般RPG相似，分为物理（PHYSICS）、火（FIRE）、水（WATER）、土（EARTH）、风（AIR）、光（LIGHT）、黑暗（DARKNESS），它们有着如下对应关系：

火——水
土——风
光——黑暗

每种武器的以上各属性数值在±100间变化，影响其变化的是战斗中敌人的相应属性。例如在用武器攻击火属性敌人时，则该武器的相反属性水属性会随之增强，而在防具被火属性敌人攻击时，防具的相同属性火属性会随之增强。在以上的属性变化过程中，有时会有相反属性下降的情况发生。物理属性较为特殊，没有相反属性，因此无论在用武器攻击物理属性怪兽或用防具承受物理属性怪兽攻击时这项数值都会提高，但另外6项属性的提高都有可能使物理属性下降。

这种属性的上下变化当然不是毫无意义的。用火属性武器攻击水属性敌人，或用火属性防具防御水属性攻击都会取得较好的效果。但需要注意的是，无论是武器还是防具，其效果判定仅限于数值最高的那一种属性，因此有倾向性的提升属性数值才是明智之举。

种族和属性相似，分为6种：HUMAN、BEAST、UNDEAD、PHANTOM、DRAGON、EVIL，但它们不像属性那样两两相对，而是相生相克，循环对应：

EVIL→HUMAN
HUMAN→BEAST
BEAST→UNDEAD
UNDEAD→PHANTOM
PHANTOM→DRAGON
DRAGON→EVIL

如果不断攻击人种族的敌人，则武器的人种族属性会随之升高，而人种族的下位种族BEAST和UNDEAD的数值会有所下降。在被人种族攻击时，防具的人种族属性会提高。同样，下位种族的数值会下降。而人种族属性越高，对人种族攻击效果就越好。细心的玩家也许已经发现，种族的消长关系和属性是不同的，因此在提升某种族数值时，应考虑到其它种族的情况，以能同时有效攻击各种族的敌人为最佳。

武器的成长与消耗——DP 与 PP

除了以上各点外，影响武器效能的要素还有 DP 及 PP 的设定，它们对于武器威力的发挥同样具有巨大影响。

DP 是表示武器受损伤程度的数值。在满值时，武器能发挥 100%的攻击力，而当 DP 为零时，武器威力降至 50%。武器耐久度 DP 减少的具体方式是：武器给敌人带来的损伤每满 100 点时 DP 值减 1，而回复的办法是在工房（ファクトリー）中消耗相应点数的 PP 来进行修理。

PP 值是蓄积在武器和盾中的数值，每 10 点攻击或作都会使 PP 上升 1 点。在主人公当进入战斗模式（バドルモード）中时，每 2 秒钟 PP 会减 1 点，当 PP 为零时，武器就能发挥 100%的攻击力。而当 PP 涨到上限时，武器就能达到 200%的攻击力！因此为了保持武器的最佳状态，玩家应在没有敌人的情况下尽量保持非战斗状态，即放松模式（リラックスモード）。

武器的成长之旅——合成

武器合成是将两种武器的攻击部分（也就是刃）组合成新的攻击部分的操作。除武器种类和武器材质会发生变化外，武器的各种数值也会发生变化，其具体规律是：用于合成的原有武器的最大值和最小值都会被保留，此外的数值则按武器的材料和各数值的相性进行合计。当两样武器的最大值为同一种类的数值时，合成后该种类数值会更高。而当某一最大值和某一最小值为同一种类数值时，最大值会被优先继承。

防具的合成除了数值变化外，对不同攻击类型的防御值也会产生变化。如果防御值降低的话，即使其它数值很高，该防具的实际价值也会大打折扣，因此务必注意。

武器的合成和修理只能在工房（ファクトリー）中进行，而且各个工房中对于能合成的武器材料是有严格限制的。武器的解体虽然能在任何地方进行，但为了避免发生事故，还是应以在工房中进行为上。

利用咒文书修得的秘术——魔法

魔法是通过咒文书（グリモア）来掌握的，从宝箱或 BOSS 处得到某咒文书后并不代表已经学会该项魔法。只有消耗 MP，使用魔法书后，阿休雷才能习得该魔法。此后的使用方法与武器特技一样，用快捷键 L2 调出魔法菜单再选择使用。另外要说明的是，MP 的回复是自动进行的，在放松状态下回复较快。当然也可用道具进行回复。魔法效果详见下表。

战斗中最具魅力的系统——连锁攻击

"VAGRANT STORY"的战斗模式和同为 SQUARE 作品的 PE 在形式上有些类似，但动作性更强。这体现在连锁特技（チェインアビラティ）和防御特技（ディフュンス アビリティ）的设计上。

~属性辅助系魔法~

魔法名	效果
ルフトアタッチ	武器"风属性"一定时间强化
スパークアタッチ	武器"火属性"一定时间强化
ソイルアタッチ	武器"土属性"一定时间强化
フロストアタッチ	武器"水属性"一定时间强化
ルフトガード	武器"风属性"一定时间强化
スパークガード	武器"火属性"一定时间强化
ソイルガード	武器"土属性"一定时间强化
フロストガード	武器"水属性"一定时间强化

~攻击系魔法~

魔法名	效果
ファイアーボール	灼热的火球攻击
スピリットサージ	光的圣灵攻击
バニッシュ	不死系之外敌人即死
ドレインハート	命中率视 INT 而定
ソリッドショック	吸收敌方 HP 回复自己 HP
ライトニングボウ	物理属性攻击魔法
イクソシズム	风属性攻击魔法
イクスプロージョン	神圣属性攻击魔法
サンダーバースト	物理属性攻击魔法
フレイムスフィア	风属性攻击魔法
ガイアストライク	火属性攻击魔法
アヴァランチ	土属性攻击魔法
ラディウス	神圣属性攻击魔法
メテオインパクト	暗黑属性攻击魔法
ドレインマインド	暗黑属性攻击魔法

小情报：在迷宫中移动时会经常受到机关的攻击，而蒙受很大损伤。但由于机关不会使 HP 减至 1 以下，所以不用过于担心。

~回复系魔法~

魔法名	效果
ヒール	HP 回复
リストレイション	麻痹回复
アンチドーテ	毒回复
ブレッシング	诅咒回复
クリアランス	麻痹、毒、电击回复
ジェネラルヒール	HP 徐徐回复

~辅助系魔法~

魔法名	效果
ハーキュリアン	一定时间内增加使用者的力量
ミゼラブルボディ	一定时间内降低使用者的力量
インライテン	一定时间内增加智力
フィブルマインド	一定时间内降低智力
インビゴレイト	一定时间内增加敏捷
レイジーボーンズ	一定时间内降低敏捷
プロテクト	一定时间内增加使用者武器或防具的性能
アンプロテクト	一定时间内降低使用者装备的性能
サイレントスペル	沉默状态
インバリドスペル	使用后一次魔法无效化
スタンクラウド	麻痹状态
ポイズンミスト	毒状态
カース	诅咒状态
フィクセント	移动方块静止
ディスペル	之前魔法无效化
アンロック	解除雷亚蒙多内封印的宝箱
マーク	发现机关
アナライシス	表示对手数据，成功率不定
クイック	

游戏最初期是没有此项系统出现的，在第一次击倒 BOSS 后，连锁攻击系统就复活了（按住 L2 键后，再按左键或右键即可对连锁攻击进行装备）。使用连锁特技的第一步是积累其经验值 PT 来回忆出连锁特技，每使用一次连锁特技或防御特技都能增加 1 点 PT 值。每当 PT 达到一定数值时，就能回忆出一种新的连锁特技。

在菜单中选择“**バトルアビリティ**”→“**チュインアビリティ**”就能看到现在掌握的全部连锁特技，用光标分别将○、△、□设定为想在战斗中使用的连锁技后就能在战斗中使用了。

那么，连锁攻击是如何出现的呢？与敌人进行战斗时，攻击命中敌人的瞬间，阿休雷的头上就会闪现出接受特技输入的标志——“!”。在这一标志出现的同时按下对应有连锁特技的按键，按键时机把握得当的话，阿休雷就会再次用特技进行攻击。

需要注意的是，相同的连锁特技不能连续使用，例如□→△→○可形成连锁，但○→○就会使连锁中断，攻击停止。

重复“攻击→命中→出现！→再攻击→再命中→又出现！”这一过程，就能让连锁一直持续下去。因此从理论上讲是可以实现最多 999 次连击的，但实际上随着连锁次数的增加，连锁时机也会越来越难以把握。在初期，能够达成 10 多次的连锁攻击已经相当出色了。但是还是请诸位能够多加练习，因为熟练掌握连锁攻击不仅可以令阿休雷在战斗中处于有利的位置，同时也是达成某种称号的必备技巧。

连锁特技除了能提供连续攻击的机会外，还有各种附加效果，详见下表。

防御特技的设定、使用与连锁特技相似，只不过阿休雷头上的“!”将出现在被敌人命中的瞬间，防御特技具有同连锁特技相象的经验值 PT，其积累的方式则与连锁特技相同，防御特技的特殊效果也请参见本页下表。

怎样修得装备的称号?

根据装备的使用频率，不同装备会被赋予各种称号，称号的种类和出现方法如下：

ウエポン：对种族，属性值第 2 高的不满 10
ウォリアーズ・ウエポン：对种族，属性值第 2 高的不满 10
ナイトリィ・ウエポン：对种族，属性值第 2 高的不满 20
プレスティージアス・ウエポン：对种族，属性值第 2 高的不满 30
ブレイブ・ウエポン：对种族，属性值第 2 高的不满 40
ウォーローズ・ウエポン：对种族，属性值第 2 高的不满 60
ライアンファアント・ウエポン：对种族，属性值第 2 高的不满 70
グロリアス・ウエポン：对种族，属性值第 2 高的不满 50

除了表中列出的 8 种外，还有更为珍稀的 3 种称号。这就留给玩家自己去寻觅吧！

身体各部分的状态研究

和“星际争霸”类似，阿休雷和敌人的身体各部分都会用不同颜色来表示其状态。而且这一状态是具有实际意义的。在最差状态 DYZNG（即该部分变成红色）时：若为头部（HEAD），则变为沉默状态；若为右手（R・ARM），则攻击力 50% DOWN；若为左手（L・RAM），则回避率 50% DOWN；若为躯干（BODY），则攻击时 RTSK 上升会加倍，即使在放松状态，RISK 的减少速度也会与攻击状态相同；若为脚（LEG），则移动速度 50% DOWN。倘若敌人在以上各状态中，除了数值下降外，还会被封住某些特技。总之，这是一项必须充分利用的设定。

能够随意选择成长方向的武器特技

本作的战斗中也有类似必杀技的设计，即武器特技（**ブレイクアーツ**）。故名思义，武器特技就是各种武器的特有必杀技，使用某种武器消灭一个敌人，则武器特技的经验值 PT 会增加 1 点，PT 达到一定数量，该种武器的特技就会阿休雷被回忆起来。每种武器共有 4 种特技。

武器特技的使用方法是：在战斗中按 L2 键调出快速菜单，再按标有“**ブレイクアーツ**”的下键打开武器特技菜单，选择要使用的武器特技即可。由于使用特技需要消耗一定的 HP，所以当 HP 少于所需 HP 时则无法发动武器特技。

RISK 是怎样的数值?RISK 越低越好吗?

RISK（**リスク**）表示阿休雷在持武器状态下的精神集中程度。RISK 在对敌人进行攻击时会随之升高，而在连锁特技不断形成连击的情况下会呈加速度增长。前 8 连击将根据接连锁特技本身的 RISK 增加，而后会在本身加算之外追加 RISK。在“RISK ZERO”的情况下，至多 14 连击就会使 RISK 涨满至 100。反之，在不对敌人进行攻击时，RISK 会慢慢降低。放松状态下，RISK 会以较快速率降低。另外，还可使用道具降低 RISK 值。那么 RISK 到底有怎样的作用呢？

在 RISK 升高后，回复魔法的效果和会心一击（**クオリティ**）率都会随之提高，但是随之而来的负面作用是攻击命中率的显著降低和主人公受伤害程度提高。因此还是将 RISK 保持在较低的程度比较合算。

连锁特技名称	效果（括号内为 RISK 的增加值）	防御特技名称	效果（括号内为 RISK 的增加值）
ヘヴィショット	追加给予敌人伤害的 70%（1）	セルフリカバリー	成功的话会 100% 回复麻痹和电击状态（1）
ゲインライフ	把给予敌人伤害的 30% 的减少（2）	マジックスナッチ	把敌人使用魔法值的 50% 加入自己的 MP，对魔攻击有效（6）
マインドアサルト	对敌人 MP 进行遭到伤害的 30% 消减（1）	マジックリフレク	让敌人受到自己伤害的 40% 的攻击，对魔法攻击有效（2）
ゲインマジック	把给予敌人伤害的 30% 回复自己的 MP（2）	ダメージリフレク	让敌人受到自己伤害的 40% 的攻击，对魔法之外攻击有效（2）
レイシングエイク	HP 减少量的 20% 追加于对敌人的伤害（1）	レジストマジック	减弱伤害 20%，对魔法攻击有效（4）
インセインエイク	MP 减少量的 20% 追加于对敌人的伤害（1）	レジストタメージ	减弱伤害 20%，对魔法以外的攻击有效（4）
グインダメージ	追加给予敌人伤害的 40%，同时回复武器的 DP（2）	インパクトガード	减弱物理属性攻击 50%（4）
クリムゾンレイド	给予敌人 100% 伤害追加的同时，给予自己 30% 的伤害（2）	エアブレイク	减弱风属性攻击 50%（4）
グインファントム	追加对敌 10% 的伤害，并在自己武器的 PP 中加入相同数值（1）	ファイアプルーフ	减弱火属性攻击 50%（4）
パラライズパルス	给予麻痹效果（3）	アースコンンル	减弱地属性攻击 50%（4）
ナミングクロウ	给予电击效果（3）	アクアウォード	减弱水属性攻击 50%（4）
ダルネスバインド	给予沉默效果（3）	フィーンドガード	减弱神圣属性攻击 50%（4）
スネークヴュノム	给予毒效果（3）	デモンスケイル	减弱黑暗属性攻击 5%（4）

发现练习用人偶(练习用ドール)!

当满足一定条件后，练习用人偶就会出现（第一个练习用人偶在游戏初期消灭第一个BOSS后，返回的途中出现），打倒它们不仅会有道具入手，而且还会令阿休雷的武器大幅成长，下面是7种人偶的种族及所在地点。

1.HUMAN:ワイン贮藏库~劳动者の休憩所~
2.HUMAN:ワイン贮藏库~ワインの闹市场~
3.UNDEAD:地下墓地~复仇を誓,た广间~
4.EAST:废坑第1阶层~暗暗と迷信の坑道~
5.DRAGON:街を围む外壁南侧~少年の泪上约束の间~
6.PHANTOM:街を围む外壁北侧~少年が英雄となつた场所
7.EVLL:ルミタール广场~空中廊下ガルメス~

利用游戏里的7个人偶，可以锻炼武器的种族数值，最后合成出全部是100的全能武器。首先，请注意攻击与成长的关系：

攻击HUMAN族人偶:HUMAN↑;BEAST和UNDEAD↓
攻击BEAST族人偶:BEAST↑;UNDEAD和PHANTOM↓
攻击UNDEAD族人偶：UNDEAD和PHYSICS↑；EVIL和DRAGON↓
攻击DRAGON族人偶：DRAGON和PHYSICS↑；HUMAN、EVIL、地、火、风、水、光、暗六大属性↓
攻击EVIL族人偶：EVIL和LIGHT↑；HUMAN、BEAST、PHYSICS和DARKNESS↓

然后找出至少两把六大属性都比较高（都要是正值，因为在攻击DRAGON种族的人偶时六大属性都会下降，弄不好会令很多属性降到负值），而且合成后不会降低性能的刀刃（先试着合成一下，能力值有少许提升比较好），分别用带有这两把刀刃的武器去打DRAGON和EVIL种族的人偶。等到攻击DRAGON族人偶的刀刃DRAGON和PHYSICS两项数值都是100、攻击EVIL族人偶的刀刃EVIL和LIGHT两项数值都是100时，把这两把武器进行合成。以后可以直接用这把武器去打别的人偶来增加数值（比较累，因为数值总是此涨彼消），但最好是另选武器把别的数值练到100再合成进来。这里有一点十分重要，参加合成的两个刀刃，如果其中一个的某个种族（或属性）数值达到了100，那么另一个刀刃与其相同的那个种族（或属性）数值必须是正数才能合成！也就是说，二者对应项数值相加必须大于100。如果不满足就先去攻击人偶吧。虽然理论上可以获得全能武器，但是除非你一直不用，否则在战斗里还是会有所变化，必竟世界上没有完美无缺的东西吗。

文/寂静的暗杀者 阿休雷　协作/L·P　责编/PERFECT

曝光32种称号的达成方法!!

编号	称号名	达成条件
1	了解真相的人(真实を知る者)	穿机一次,最为EASY的达成条件
2	废都的支配者(废都の支配者)	10小时内穿机
3	遗产的继承者(遗法の继承者)	宝箱回收率100%
4	暗的探求者(暗の探求者)	地图达成率100%
5	攀岩的破坏神(岩登りの破坏神)	在"忘れられた坑道"打倒"ダマスクスゴーレム"
6	雪原的猎人(雪原の狩人)	在"羽虫の森 东部"打倒"マスクスクラブ"
7	森林的同盟者(森林の同盟者)	"ラーヴァナ"在隐藏迷宫中打倒
8	屠龙的战士(龙杀しの战士)	在隐藏迷宫中打倒"ドラゴンゾンビ"
9	死的克服者(死の克服者)	在隐藏迷宫中打倒"&ラス&オーガゾンビ"
10	屠神的战士(神杀しの战士)	在隐藏迷宫打倒"ウィシュヌ"
11	时间的征服者(时の征服者)	所有时间挑战模式中的第一名
12	闪光的战士(闪光の战士)	连锁特技最大连续次数30次以上,赶快练习连锁攻击吧
13	将新世界握在手中的人(新世界を手にした者)	拿到秘宝"黄金の键"
14	财宝的发现者(财宝の发见者)	拿到秘宝"宝箱の键"
15	力量的统领者(力を统べる者)	学会所有攻击连锁特技
16	技术的统领者(技を统べる者)	学会所有反击特技
17	天运的探求着(天运の探索者)	NO SAVE穿机,很恐怖的达成条件
18	至高无上的冒险者(至高の冒险者)	不使用魔法穿机,没道理的达成条件之一
19	孤高的武者(孤高の武者)	不使用特技穿机,没道理的达成条件之二
20	夸高的战士(夸り高き战士)	不使用武器特技穿机,没道理的达成条件之三
21	嗜血的讨伐者(血に饥えた讨伐者)	各种族敌人各5000只消灭
22	武术的尊者(武术の尊严者)	使用各类型武器攻击各5000次
23	沉默的暗杀者(静かなる暗杀者)	用短剑攻击次数500次以上
24	伟大的剑圣(伟大なる剑圣)	用剑攻击次数500次以上
25	万斩的剑豪(万斩りの剑豪)	用长剑攻击次数500次以上
26	身经百战的重战士(百战炼磨の重战士)	用斧和锤攻击500次以上
27	震撼大地的武者(大地を摇るがす者)	用大斧攻击500次以上
28	除魔的导师(魔を拂う导师)	用杖攻击500次以上
29	击碎铁块的神官(铁块を奋う神官)	用大锤攻击500次以上
30	疾风的枪使(疾风の枪使い)	用枪攻击500次以上
31	傲视天庭的人(天を仕留める狩人)	用弓箭攻击500次以上
32	豪腕的格斗家(豪腕の格斗家)	用空拳攻击500次以上





世界足球·实况胜利十一人4

~"橙色军团"攻防解析~

自去年9月3日KONAMI推出了"WE4"，似乎其它公司的足球游戏都失去了存在价值。这款足球游戏无论从动作真实性，战术多样化，还是操作性上都达到了现阶段足球游戏的顶峰。在4推出之前，笔者一直认为"WE3 FINAL"版在模拟真实性方面已几近完美。但是看到4中的球员用身体卸球的动作，以及面对大力射门队员下意识的闪避动作时，笔者不得不感叹——KONAMI简直把足球游戏做神了！

PS	厂商:KONAMI	类型:SPG
	发售日:99.9.3	其它:对应振动手柄

有关"WE4"的战术技巧继续募集中！

"橙色军团"荷兰，世界上踢球最赏心悦目的球队。那水银泄地般的气势，行云流水般的配合，令全世界的球迷为之倾倒。作为一名荷兰足球的狂热球迷，笔者在玩所有的足球游戏时，荷兰队的使用频率都在90%以上。但在无数的足球游戏中，却只有KONAMI的"实况"系列能够做到真正的让人体味出每支球队的不同风格，尤其是近期推出的"WE4"。在这款"实况"系列的最新作中，每只队伍的特色已经被刻画的鲜明之至，也正因如此，"WE4"中的每只队伍都有不同的使用方法和攻防套路。只有你的打法和球队的风格相一致，才能做到克敌制胜。由于笔者与荷兰队有着特殊的感情，因此从接触"WE4"开始便一直苦心钻研荷兰队的战术打法，现在特将几点心得写下，愿与所有同样喜爱荷兰队的球迷玩友交流。

图一是我用的荷兰队所使用的阵型。基本与目前真正的荷兰国家队使用阵的型一致。需要注意的一点是：该阵型虽然看上去是Seedorf与Davids的双后腰配置，但却一定要由"4－4－2A"这种前后腰配备的阵型经位置变化而得，而不能使用浅碟型中场的"4－4－2 B"来变化，因为这两种阵型的队员进攻路线与跑位方法是截然不同的。

阵型分析

一只队伍使用什么样的阵型，一定要与该队的技术风格与打法特点相一致，只有这样才能最大限度的发挥出队员的个人能力及球队的整体实力。而荷兰队的优势是边路的速度与中锋的身高，因此进攻大多以边路传中，中路抢点为主。又因为荷兰队左路拥有速度奇快的Overmars，因此进攻的侧重点更多的集中于左路，同时由于"4－4－2"阵型要求两名边后卫进行深度助攻，故此将两名边后卫的位置前提，而在边后卫的人选上，由于Zenden无论在进攻意识，奔跑速度还是积极性上，都要比Cocu优秀，因此由他出任左边后卫是最佳人选。

在中路位置上，由Seedorf和Davids承担全队攻防转换枢纽的作用。这两名队员耐力惊人，技术出众，攻防俱佳。尤其是Davids，在这个阵型中要求他攻防转换时几乎要跑两个禁区，在整个"WE4"中恐怕也只有他才同时拥有这样的速度和耐力。而他俩身前的Bergkamp传球与技术数值都是8，完全可以在担当杀手的同时兼任中场组织者的重任，因此我将他回撤到前腰的位置组织进攻。

后卫线可将F.DeBoer设为清道夫。记住他的位置千万不可设为自由人，否则他会在角球时与Stam同时上前助攻，这时你的后场将空空如也，一旦被对方一个反击……等死吧。

总之，这个阵型相对更侧重于进攻，防守人数相对较少。因此防守时一定要做好队员之间的协防，力争造成防守时的局部人数优势，同时两名中后卫绝对不要贸然出击，这样只会把身后空当留给对手。因此，使用该阵型一定要练好对防守位置的判断和整体防守的感觉。

阵型与队员配置

在详细研究荷兰队阵型之前，先将全队的队员英文名单公布一下，在下文中所有的队员名字都将以英文出现：

守门员：1号Van.DeSar、22号Moens

中后卫：3号Stam、4号F. Deboer、13号Bogarde、15号Ooijer

边后卫：5号Cocu、16号V. Hinturn

后腰：6号Seedorf、17号Winter、19号Bronkhorst

边前卫（边锋）：11号Overmars、7号R. Deboer、18号Zenden、12号Windren、14号V. Vossen

中锋：9号Kluivret、10号Bergkamp、20号V. Nierstlooy、21号V. Hooijdonk

图1



攻防套路

如果你是一个真正的荷兰队球迷，仔细的看过荷兰队比赛，那你一定会发现，荷兰队员是很少盘带的。他们总是不停的进行大范围的转移，寻找球场的空当，然后进行快速的突破。这正是使用荷兰进攻的整体原则，那就是：一定要踢得开阔而简洁，避免不必要的盘带，一有空当迅速转移。而具体到他的进攻套路，则正如上文提到的，以边路进攻为主，靠传中抢点得分。下面，就借助图例来详细解说一下荷兰队在使用这套阵形时进攻的几种典型方式。

图2是边路突破遇对方边后卫阻挡时边前卫与助攻的边后卫之间的配合。一般在阵地战中，如对方使用4或5后卫的阵型，那么边路留给你的突破空当是极小的，

 关于WE4的来稿均被本刊妥善保管，将于近几期内陆续刊出，在此希望各位对WE4高手继续支持本刊，踊跃投稿。

图 2

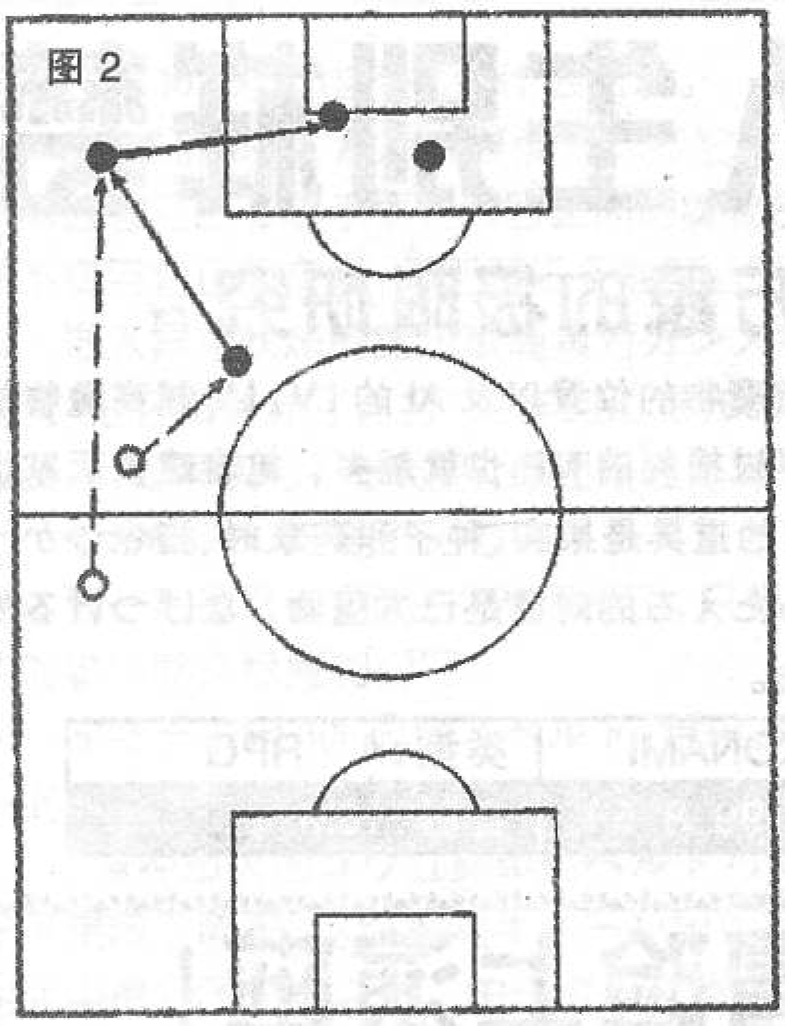


图 3

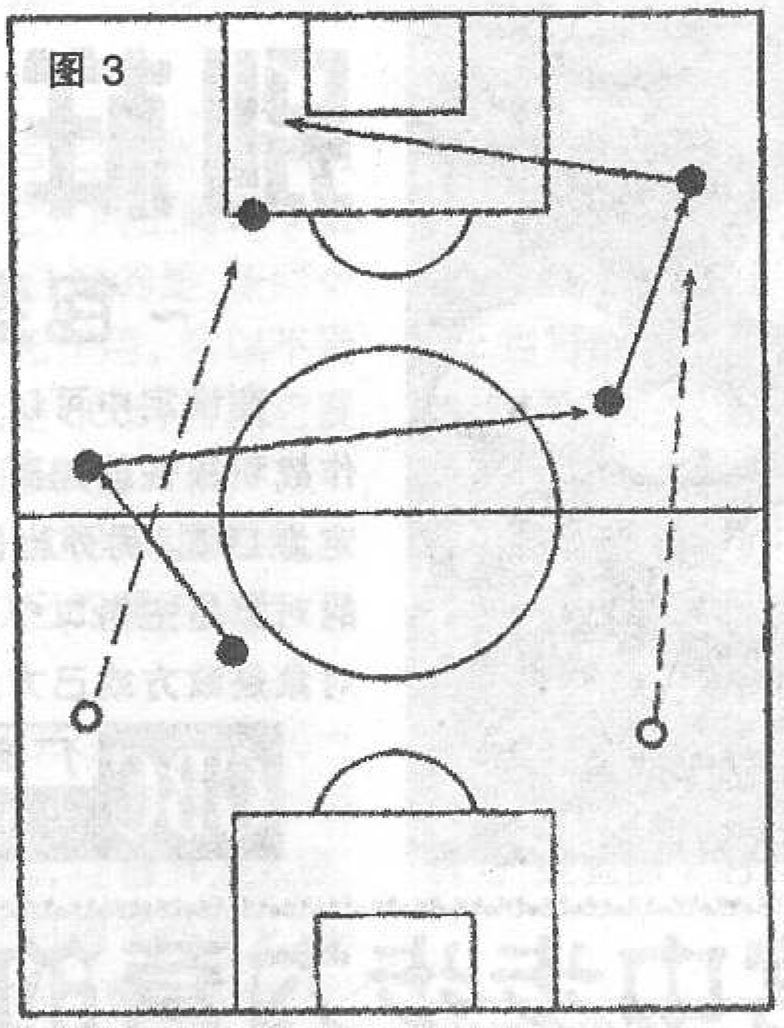
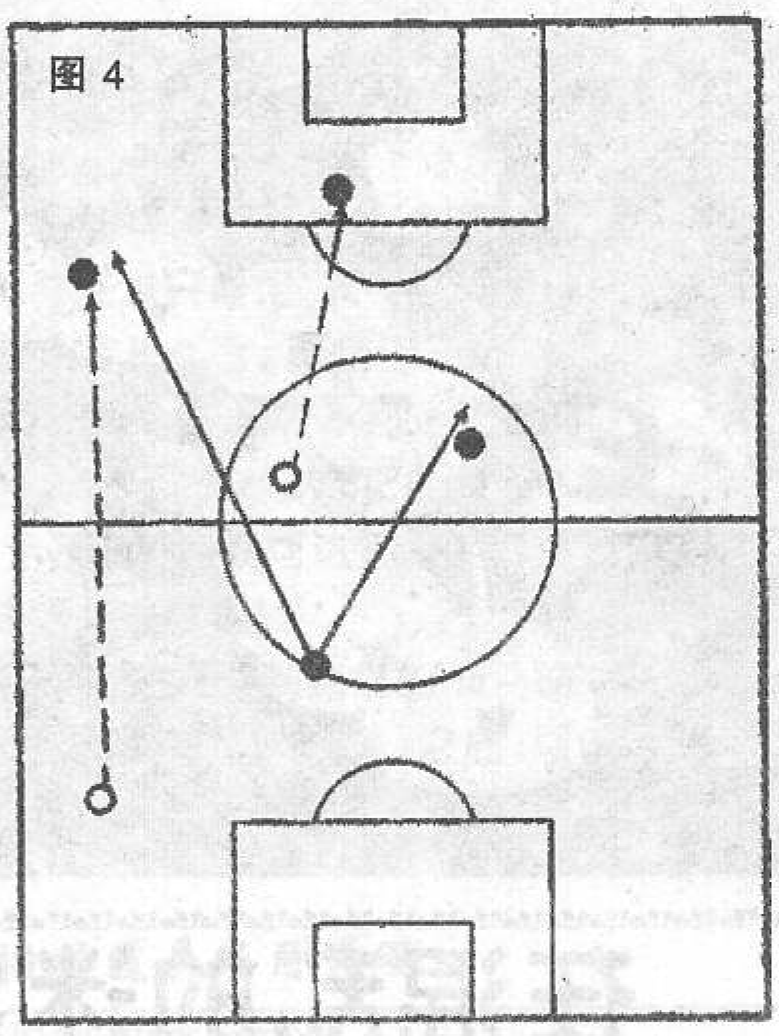


图 4



而在“WE4”中又不能如前作一般轻易摆脱对手，因此一定要借助配合。

以图中所示左边路为例，Overmars 持球突破受阻后，应迅速带球向中路移动，此时对方边后卫会向中路靠拢，参与协防，而此时我方边后卫 Zenden 会高速插上，形成空切。此时 Overmars 应及时向边路传出脚下空当球，即可形成一次成功的边路下底传中。

也许有的朋友觉得“WE4”中下底传中后中路总是没人接应，其实这里面涉及到了“WE4”中的攻防转换技巧，也就是队员名字下方的那五个指示槽，它们由“R2”键配合“□,○”来控制。当你突破下底时，应同时将攻击力度开到最大，这时不仅你的前锋将积极的去抢位，你的后腰队员也将助攻至禁区外，寻找远射机会，而 Davids 和 Seedorf 二人都有极硬的脚头，他们的远射是荷兰队进攻的重要得分手段。加大进攻力度将使他们获得更多的射门机会。但在操纵队员的同时进行攻防力度的转换在操作上有一定的困难，不过使用荷兰队的朋友一定要掌握这项技术。

前面曾经提到，荷兰的进攻应尽量打得开阔，图 3 就是荷兰的大范围转移进攻的示例。这要求你有准确的长传技术，同时要注意观察场上局势。

仍以图中左侧进攻发起为例：Overmars 带球至对方半场，对方对其实施围抢，防守重心向左侧偏移，这时长传给右侧边前卫 R.Deboer，右侧空当出现，可选择直接突破或再次分球给套上的边后卫 Reiziger，完成传中。值得注意的是，若对方迅速调整防守区域，造成右侧下底困难时，可在禁区外 45 度角处再次横向长传，球恰好会落到助攻上前的左边后卫脚下，此时他周围一定是一片开阔，或传或射，就由你自己决定了。

以上两图例所示的都是在阵地战进攻中使用的套路。图 4 所示则是反击中的进攻路线，在本图中所有的传球路线使用的都是过顶空当球。其中路线 1 为边路反击，由后腰队员出球给边路快下的前卫，直接造成边路突破。路线 2 则为中路反击，由接球前锋直接形成突破，要特别注意的是本路线前锋接球前一定要先按住加速键闪过来球，在转身突破，这样就可一下甩开紧逼的后卫，直冲对方禁区。总之，反击的原则就是一定要快，用最简练的手段达成突破，打对方立足未稳。

以上便是荷兰队在进攻中所使用的主要套路，但要注意在比赛中一定要同时打开“leftside attack, the otherside attack, center attack, counter attack”四项战术，这样各位置队员才会按图例所是路线跑动。至于其余的进攻手段，则主要依靠玩家的操作技术，创造力及临场应变能力，只有将这些很好的结合在一起，才能真正使你的进攻犀利而致命。

说到防守，并没有什么固定的套路，只需要遵循几点原则：

★冷静的保持对位置的判断。防守说到底其实就是防位置与卡路线，让对方找不到突破与传球的空间，你的防守就成功了。尤其是对于这个阵型，它的专职后卫实际只有两名，因此在防守时千万不能贸然冲上去抢断，否则把身后的大片开阔地都留给对手，一旦抢不到球，被对手突破就没救了。

★注意前场反抢时使用队员。最好不要让助攻的后卫去反抢，因为此时他的位置上并没有人，一旦反抢不成，被对方将球送出，会直接在它的防守位置上形成突破。因此最好在前场丢球后，一边让助攻的后卫全速回防，同时组织中前场的队员展开就地抢截。

★尽量造成防守时的局部人数优势。“WE4”中可以使用“□”键呼叫临近队员参与围抢，此时一定要先卡死持球队员的出球路线，防止其分球到空当上，再呼叫其余队员一拥而上，将其摆平。

★死卡对手内切路线。对于荷兰队来说，对手突入禁区后的直接射门要比传中后的抢点攻门威胁大的多。因为后防线上有 Stam 的存在，一般的前锋很少有头球争得过他的，因此在防守时若暂时抢不到球，应尽量将持球队员逼向边路，不给其进入禁区起脚机会。

基本上，若能做好上述几点，你应该可以建立起一条稳固的后防线了。总之，使用荷兰队，就应该做到重整体、轻个人，打出速度，打出配合。若你用荷兰踢出这样的比赛，那恭喜你，你已经懂得了全攻全守的荷兰足球的含义。

最后，愿每一个喜爱荷兰队的球迷玩友都能驾驭着无坚不摧的“橙色军团”横扫球坛，成为“WE4”中的王者。好了，看我戴维斯远射 GO,GO,GOAL！！！

本文所用图例：

——为传球路线；

— —为 队员跑动路线；

空心圆：空切队员起始位置。

文/天津 OZZY　责编/PERFECT

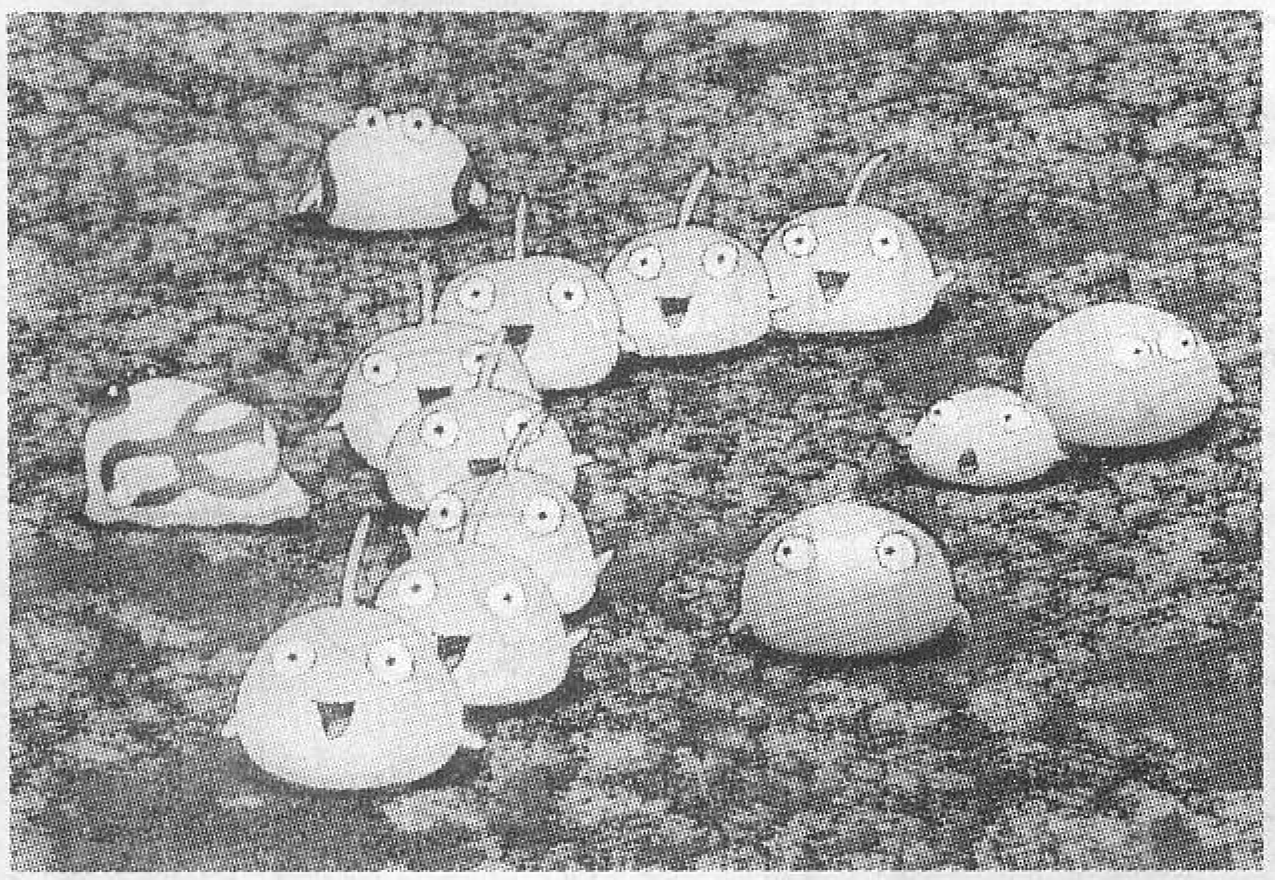
关于体力

如果队员的体力消耗过大，就会影像加速度，奔跑时进入最高速度的时间也会变长，此外传球、射门的精度，以及身体的平衡性都会有所降低，令攻防中出现明显的漏洞。下图为各种动作对于球员体力的消耗情况（左侧的冲刺滑铲是最为消耗体力的）。球员体力的剩余值可在状态画面中按 R1 键查阅。

冲刺滑铲 → 铲球 → 加速带球 → 带球 → 加速跑

——北京 觉得速度9 前锋太赖的劳尔

关于 WE4 的来稿均被本刊妥善保管，将于近几期内陆续刊出，在此希望各位对 WE4 高手继续支持本刊，踊跃投稿。



别样人生别样梦

～包罗万象的极限研究～

在设定中可以设定魔物的位置以及AI的LV，LV越高魔物的作战积极性就越高，不过损耗的MP也就越多，笔者建议玩家设定为LV5。另外当使用的道具是果实、种子和药草时，指令つかう的对象是主角コウ，あたえる的对象是己方魔物，なげつける的对象是敌方或己方魔物。

GBC	厂商:KONAMI	类型:A·RPG
	发售日:99.8.5	容量:16M

在混乱的迷宫中步步为营的冒险上演啦！

进入魔物之塔前必须知道的是……

1.剧情介绍：

游戏讲述一个叫**コウ**的15岁少年，为了找寻在魔物之塔中下落不明的父亲**ガイ**，毅然向魔塔进发，而**コウ**父亲以前驯养的魔物**キューン**也在一路上不断协助**コウ**，希望尽快找回自己的主人。究竟**コウ**能否找回自己的父亲呢?爆机时你就能知道了。

2.进入魔物之塔前必须知道的东东：

A.在**コウ**的家中母亲**リース**处可保存道具和纪录进度，在妹**ウェディ**处可查看魔物的图鉴，而屋后的魔物屋可保存，取出魔物以及孵化蛋(按SELECT键切换到持有魔物栏)；

B.在迷宫中的基本操作为：A键攻击，按住B键加速，SELECT键放弃1回合的行动，按住可快速恢复HP，不过当魔物靠近时就变慢了；

C.塔内迷宫是随机性的，每次进入都不同，而出现的道具也将有所变化；

D.塔内迷宫有看不见的机关，随机产生不同效果如催眠、中毒、混乱、变成青蛙等等，不同状态**コウ**的表情也不同，中毒状态的**コウ**就非常像暴走的八神庵！

E.迷宫中的魔物是可见的，当魔物靠近时可进入战斗状态，如果一击不能将其杀死，就有战斗画面出现；

F.塔内的魔物有3种属性，分别是火、水和风，它们的关系是水>火>风>水，火属性魔物擅长攻击系魔法，水属性擅长防御系魔法，风属性擅长特殊系魔法。另外，塔内该层迷宫的地形属性可从画面左下角看到，当属性与你的魔物相同时，战斗时攻击力及防御力都会有少少提升；

G.在迷宫中逗留过久后会发生地震，震3次后强制前进1层；

H.在迷宫中阵亡后会回到村庄，除了身上带的魔物其他道具全部消失；

I.每次从迷宫回到村庄后主角**コウ**的LV都会降为1，而魔物的LV则不变，所以培育强大的魔物十分重要；

J.魔物的MP为0时则丧失战斗能力，所以应注意恢复魔物的MP；在迷宫中拾到蛋后如不想孵化出新魔物，给你的魔物吃后可恢复50点MP；

K.道具中有不少是带有负效果的，谁也不会蠢到对自己使用，所以遇到这些道具时可将其投向敌人，战斗时将更加有利；

L.每次进入塔时魔物与道具总数不能超过5，否则不能进入塔内；在迷宫中最多只能带5只魔物，而且只能派2只战斗，如果想孵化出新魔物，只有将多余的魔物送回魔物屋才可以进行。刚开始魔物屋只能养4只魔物，当你花10000G请木匠为你改建屋子后，就可养12只，如果再花50000G的话，就可将屋子改建到最大，可养20只魔物。

3.攻略要点：

①游戏一开始，从母亲处可得到红色首轮(あかいくびわ)，当到达塔的10F后可得到蓝色首轮(あおいくびわ)，这就意味着可以派2个魔物出战而且可以进行魔物的融合了。

②在迷宫中会随机遇到一些小事件，而且会有对话让你选择，选哪一个对剧情都没有影响，但如果选对的话会得到道具或者全员HP、MP全恢复。值得提一下的是**ゴーシュ**挑战你的事件(连选第2项就可开战)，**ゴーシュ**虽然不很强，但她的魔物**あひるのガー**防御力超高，即使你拥有超强魔物也无法打死它，所以还是省点力气，打倒**ゴーシュ**算了，胜利后会记录胜败次数，但本

■一些小技巧：

①对敌使用特殊能力**かなしばり**、**ねむり**或具有该效果的魔法，就可在它无能力还手的时候重创它。

②将风之水晶投向敌人，它就会消失。

③将**ゲロピタのみ**投向敌人，可令其丧失战斗能力。

④将拾到的3种特别武器**トマホーク**、**ハンマー**和**トロルのかたな**给**トロル**装备，它会变成其他3种魔物。

⑤**キューン**和任何魔物融合都不会变化，而**ハイキューン**由于拥有特殊能力**しゅぞくへんか**，融合时会变成其他魔物。如果想通过融合来提升**ハイキューン**的能力值，可先对它使用**レヴァのみ**，这样它融合时就不会变化了。

⑥在魔塔16～19F打倒**スーベニア**有可能得到**ひのかね**、**かぜのかね**和**みずのかね**(机会并不大，所以要多打几次)，将这3个钟收集全后，村长会送给你**キッズ**的蛋。

⑦当你的魔物被敌人使用魔法或特殊能力进入睡眠、动弹不能等状态时，将魔物收回再放出可立即解除(青蛙状态除外)，这样可避免被敌人痛打。

⑧你的魔物有可能因过度积极作战而追杀敌人到你看不到的地方，这样就不能适时地为它恢复HP，其实当它的状态栏没有“?”标志时，使用2次“**くびわ**”指令就可召它回到身边。

人连胜她 10 多次，也不见有什么出现。

③20F 的 BOSS **ガンス**很强大，打它时建议引它到迷宫下方，不用去管它的 2 个手下，然后让你的魔物围攻它，而主角**コウ**最好不要与它正面交锋，否则两三下准死。另外要注意的是，任何令敌人进入异常状态的魔法或道具对**ガンス**都不起作用，所以不要抱有“把它搞迷糊了再打”这样的幻想，BOSS 就是 BOSS，打赢它要靠实力，如果实力不够的话，你还是去练魔物的 LV 吧。

④29F 的 BOSS 是进化后的**スーパーガンス**，这时你魔物的 LV 已达到一定程度，打败它并非很难了，只要小心它的魔法攻击，其他的事你就交给魔物们吧。

⑤终于来到 30F 见到了**ベルド**。原来，**コウ**的父亲**ガイ**在与**ベルド**争夺究极之蛋（**きゅうきょくのタマゴ**）的战斗中，已经……，满腔怒火的**コウ**立刻单挑**ベルド**为父报仇，可惜实力太弱，一下便败下阵来，这时魔物**キューン**出手，终于打败了**ベルド**，从他手中得到了究极之蛋。由于究极之蛋不思议的力量，**キューン**的 LV 提升了 10 级，接着就可观看爆机画面了。

⑥爆机后再到 26F，从精灵**こだいでん**处得知 30F 有通往顶层**スカイフロア**的隐藏入口。到达 30F，在上方祭坛处有四格红色花纹方砖包围的白色方砖的地方，让**キューン**进入就可上到顶层**スカイフロア**，在这里不但得到**ガンス**和**ハイキューン**的蛋，还解除了通往地下迷宫入口的封印。解除封印后魔物之塔的第 1 层会出现 2 个入口，红色能通往塔顶，蓝色通往地下，没有彩色 GB 的玩友要注意分辨了。

⑦魔物之塔的地下迷宫共 99 层，在 30F、80F 分别有 BOSS **ドク**、**メフィスト**守层，98F 则是传说中的魔物**マイスンウル**，它虽然很强大，但如果已融合出超强魔物的话，3～4 回合就能轻松搞定它了（融合超强魔物的方法请看研究篇）。而在最后一层 99F，则得到以上 3 个 BOSS 的蛋。

有关魔物收集的要点是……

1. 捕捉收集魔物的方法：

在迷宫中拾到蛋可孵化出新魔物，但大多数都不强，而想要强劲的魔物，就要亲自捕捉了。在迷宫中如果拾到**ロシュのみ**，投掷给想要的魔物吃后，它会变成蛋，孵化后就可慢慢培养了。但如果该魔物有 2 种形体的话，孵化后只能得到幼体，当到达一定级数后才会进化为成体。游戏后期在道具店有**ロシュのみ**出售，不过价格不菲，1 个要 50000G 呢！

（注：地下迷宫 1～4F 出现的魔物**イーター**由于有特殊能力**しょくよくおうせい**，你将**ロシュのみ**投给它它会吃掉恢复 MP，所以不能捕捉）。

2. 魔物的融合方法：

当取到蓝色首轮后就可进行魔物的融合。融合时，先给想要融合的 2 个魔物戴上首轮，然后选择“**ゆうごう**”指令出现融合画面（这时按 START 键可上下移动查看魔物的资料，按 A 键选择融合后想要的魔物），当这 2 个魔物不能融合出新魔物时，融合后就是你所选择的魔物，不过在能力值方面则会继承 2 个魔物中的最高攻击力，最高防御力，最高 LV 以及较强的属性，HP 和 MP 则视你选择魔物的强弱决定。融合后的魔物也能继承特殊能力，当超过 4 种时会让你选择，不过有些独有特殊能力是不能被继承的。

某些魔物不在迷宫出现，只有通过融合才能得到，所以如果想要完成全部 116 种魔物的图鉴，还是多多尝试吧。

3. 超强魔物的融合大法：

在村庄中找到**ニコ**募捐达到 50000G 后，村庄就会改建，改建后魔物店中有**アラクネ**和**マテリアル**出售，这两个魔物分别拥有“攻击力 2 倍”和“防御力 2 倍”的特殊能力，融合后魔物的攻击力及防御力会翻倍，只要融合那么几次，就可达到极限数值 255（练到 LV99 也只有百来点呀），建议在进入地下迷宫前将想要的魔物融合到极限，这样在迷宫的前 70 层对大多数魔物都能一击必杀（LV 最好在 50 以上），那种感觉只能用“爽”字来形容。需要指出的是，当打倒地下 30F 的 BOSS **ドク**后，魔物店不再有这 2 种魔物出售，想要的话只能购买昂贵的**ロシュのみ**到迷宫中捕捉了。另外，在塔的 20～23F 会遇到魔物**ナップラス**，它拥有“HP 2 倍”的特殊能力，只要捕捉几个融合几次，HP 就可达到 999 的极限（本人暂未发现拥有“MP2 倍”特殊能力的魔物）。

如果还不满足以上的实力，可到魔塔的 16～19F 捕捉**スーベニア**，融合它的特殊能力“**ばいそく**”（倍速）之后，可以行动 2 次，将使你如虎添翼。而想要加快升级的速度，可融合**バロン**的特殊能力“经验值 2 倍”。

~40 种道具作用说明~

ハガネのけん	钢剑，攻击力普通
きんのけん	金剑，攻击力很低，但卖价很高
れっかのけん	火属性的剑，攻击力较高
ふぶきのけん	水属性的剑
しっぷうのけん	风属性的剑
ダイヤのけん	钻石之剑，基本攻击力最高
かがみのたて	镜之盾，将敌人的魔法攻击反弹
いのちあるたて	将受到的直接攻击反弹 1/4 给敌人
しゃくねつのたて	火属性攻击损伤减轻
とうひょうのたて	水属性攻击损伤减轻
だいちのたて	风属性攻击损伤减轻
ダイヤのたて	钻石之盾，防御力出类拔萃
しこみづえ	唯一可以强化数值的杖
ねむりのたま	使魔物进入睡眠状态
すいへきのたま	水属性魔法攻击
かちゅうのたま	强力火炎魔法攻击
かいふくのたま	恢复魔物的 HP
ばんのうやくそう	万能药草，异常状态全解除
ピタのみ	恢复魔物 MP50 点
おおきいピタのみ	恢复魔物 MP100 点
トゥムナのみ	一定时间内变成青蛙，防御力大幅度下降
ハザクのたね	提高攻击力上限
ショムロのたね	提高防御力上限
マザルのたね	提升 LV
ひかりのたね	将魔物变为火属性
うみのたね	将魔物变为水属性
かぜのたね	将魔物变为风属性
あかいすな	提升剑攻击力
あかいすな	提升盾防御力
しろいすな	提升魔法玉使用次数
ひのすいょう	火之水晶，该层已出现的魔物全灭
みずのすいてょう	水之水晶，己方全体魔物 HP、MP 最大恢复
かぜのすいてょう	风之水晶，脱出迷宫回到村庄
ふっかつのひかり	复活已气绝的魔物并恢复一半 HP
れんきんのひかり	将该层迷宫中已出现的道具变成钱
ほしのメガネ	星之眼镜，看到该层迷宫的全部地图
しんじつのメガネ	真实的眼镜，识别蛋的种类，魔法玉的使用次数等
みちびきのはね	装上羽毛前进 1 层
ワナルーペ	看到该层迷宫的全部机关
たからものルーペ	显示该层迷宫道具的位置

文/曾宪洋　　责编/PERFECT



心跳纪念品 2

~ 令童话少女白雪告白的方式大公开 ~

白雪喜欢的礼物：

第一年	第二年	第三年
◎童话全集	◎首振りケロちゃん	◎タロットカード
○写真立て	○腕时计	○システム手帐
×最新ヒットCD	×银のネックレス	×イヤリング

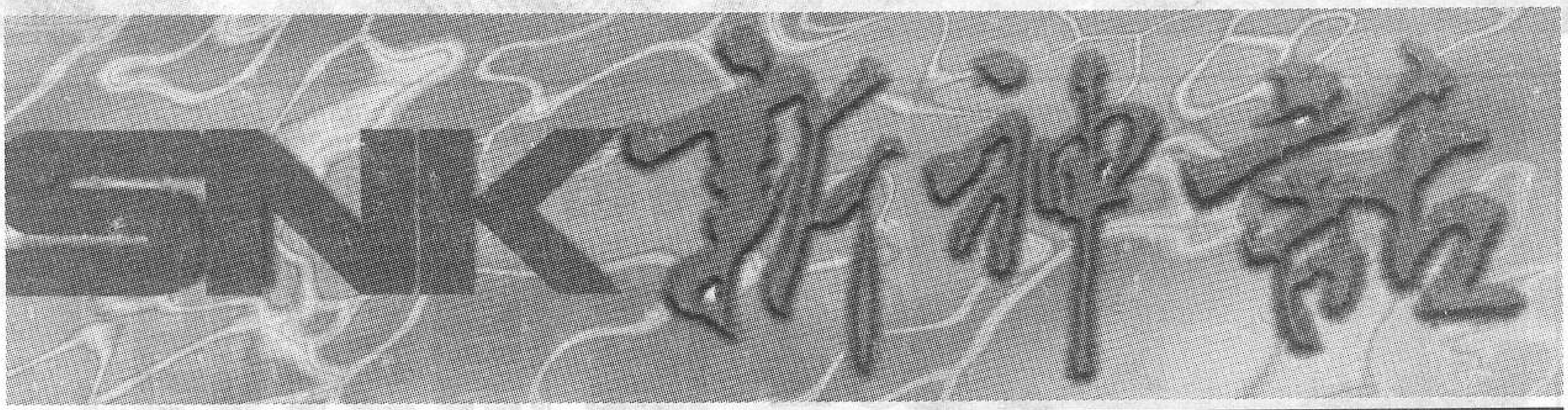
PS	厂商:KONAMI	类型:SLG
	发售日:99.11.25	其它:对应PDA

从与白雪美帆有关的事件中可以看出她喜欢占卜的特性，其中和占卜有关的事件共有四件。这四件都是平常执行指令时随机发生的，所以只玩一次就能看到这四个事件，但要有相当的运气才行。因此，每次在更换游戏片的时候，若是能够事先储存，只要事件没发生的话，就可以按RESET重玩，勤于储存和载入进度是看过所有事件的基础法则。

序号	感情条件	盘号	发生条件	其它条件以及大致内容
1	友好、纯爱	2、3	随机	只要达到左边的条件，在平时执行指令时，就有10%的机率会发生。内容是在学校里也受到好评的白雪，又被女学生缠住了。
2	友好、纯爱	2、3	随机	在平时执行指令时，有10%的机率会发生。但是，必须先要让1的事件发生才行。随着参数的不同，占卜的结果也会不一样。
3	友好、纯爱	3、4	随机	同样是在平时执行指令时，有10%的机率会发生。只要看到了这个事件，接着就可以和白雪一起放学回家。条件是要先发生事件2。
4	友好、纯爱	4、5	随机	只要看了事件3，在平时执行指令时便有10%的机率会发生。但在事件中会做出约会的承诺，所以下个星期日已有约在先的话就惨了。
5	无	2	无	第一次在ショッピング街的ファンシーショップ约会时，可以看到这个事件。看到店里摆设的众多小青蛙玩偶，白雪显得很兴奋。
6	友好、纯爱	4、5	无	在室内プール的约会时会自动发生。原本刚才还站在快速滑道起点的白雪怎么一下子就在游泳池边……是科幻小说里的瞬间移动吗?
7	纯爱	3、5	无	到河川敷公园约会就会发生。条件是要看到在童年发生一起在河川敷公园种花的事件。那时所种的花……
8	纯爱	2、4	12月1日~12月25日	满足左边的条件时，在ショッピング街的ブティック或ファンジーショップ约会时就会发生这个事件。白雪的台词真是令人感动啊!
9	友好以上	5	1999年8月18日 2000年8月16日 2001年8月15日	这是演剧部的暑假集训住宿时所发生的事件。所以主角若不是属于演剧部的话就看不到了。穿着睡衣、睡眼惺忪的白雪真是可爱!
10	纯爱	3、5	2001年1月1日 2002年1月1日	在看过幼年期白雪在神社许愿的事件后，新年的首次神社参拜和白雪去的话就会发生。到底她小时候许的是什么愿望呢?
11	友好、纯爱	5	2001年9月1日~11月30日	在美术馆举办雕刻展的时候，到那里约会时就会发生。白雪把展示的雕刻作品给弄坏了!不过其实是邻镇的女高中生弄坏的。
12	纯爱	5	2001年11月3日	条件是第三年和白雪在同一个班级，并选择“占いの馆”为文化祭的作品。这个事件将可以看到白雪充分发挥她的占卜才能。
13	白雪的告白条件已齐全	5	2001年12月24日	白雪的告白条件齐全后，若没有选择响野高中的钟塔为约会地点的话，就绝对不会发生。事件的内容是主角为了这天将存下来的零用钱与白雪共进豪华晚餐。
14	普通以上	5	2002年2月24日	第三年白雪的生日时，一定要送她礼物。之后，对某人的纯爱度若没有到达一定的程度，就看不到这个事件。白雪所隐瞒的谜题将明朗化!?



注:上表感情条件中，“纯爱”是指女孩子脸颊呈现红润的状态;“友好”是指比游戏初期还要亲密的状态。



责编/SHADOW PHOENIX



NEO GEO POCKET

SNK 公司致中国读者的公开信

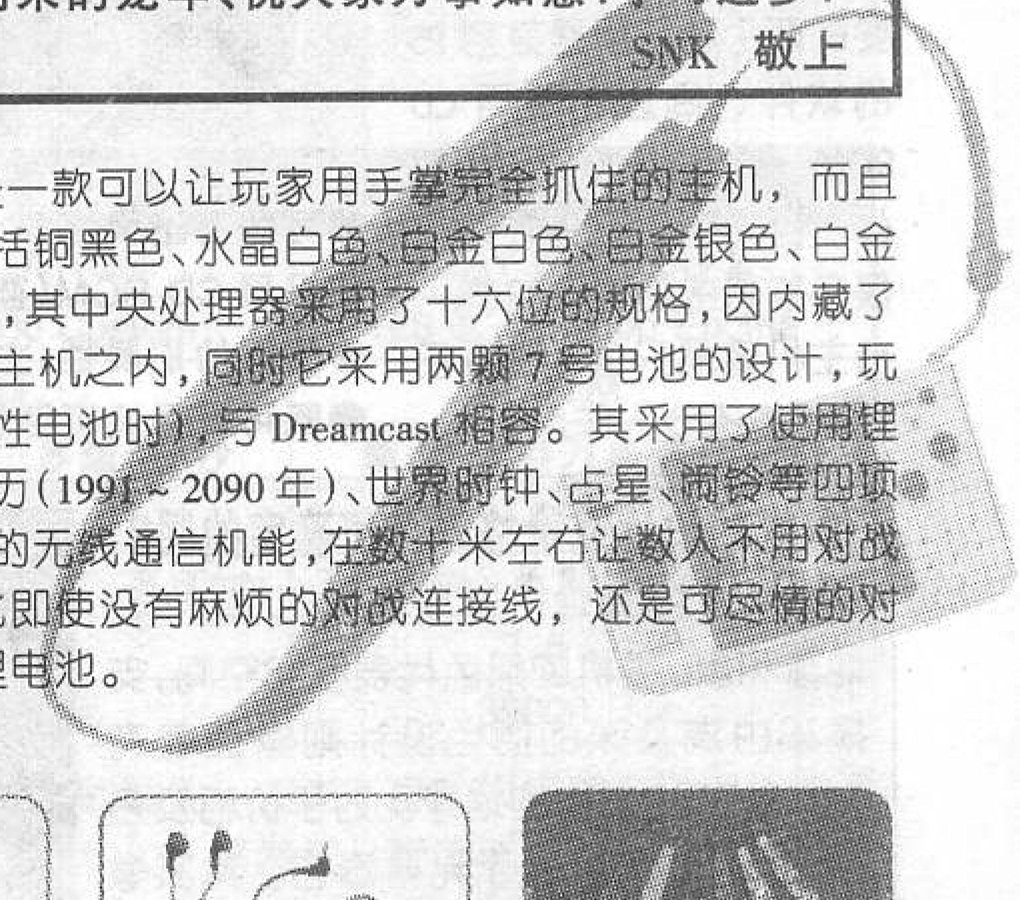
各位读者朋友:大家好!

SNK 公司和《电子游戏软件》杂志社共同开设的《SNK·新神话》专栏终于在新千年的春天和大家见面了。为了与所有热爱或了解 SNK 公司的朋友有更切实的联络和沟通、SNK 公司希望借助《SNK·新神话》专栏带给大家更多具有 SNK 独特魅力的内容。此次采用《SNK·新神话》专栏名称的用意也就是为了让 SNK 在中国国内所有 FAN 能了解到更多有关 SNK 的消息、能让更多喜爱 GAME 的朋友了解 SNK 和关注 SNK 的发展和明天。

SNK 公司真诚的感谢长久以来热爱和关心 SNK 的所有朋友、也将更努力为大家制作出令所有喜爱 GAME 的朋友满意的作品。请期待 SNK 将带给大家更多的欢乐时光。

在此新世纪到来的龙年、祝大家万事如意!学习进步!

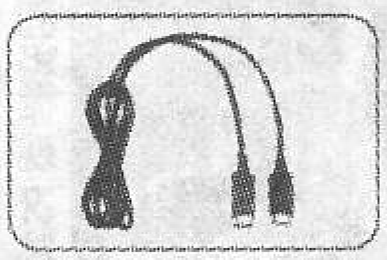
SNK 敬上

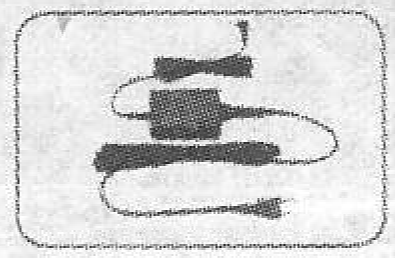


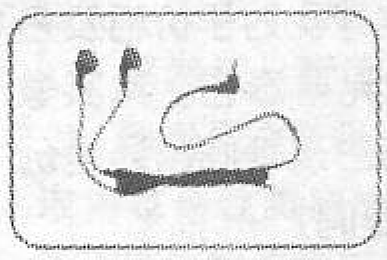
SNK 所发售的 NEO GEO POCKET 是一款可以让玩家用手掌完全抓住的主机,而且这款游戏主机具有丰富的造型颜色,包括铜黑色、水晶白色、白金白色、白金银色、白金蓝色、暗黑色、暗褐色、蓝色共八种颜色,其中央处理器采用了十六位的规格,因内藏了锂电池,游戏资料可直接记忆在游戏的主机之内,同时它采用两颗 7 号电池的设计,玩家可连续玩个二十个小时以上(使用碱性电池时),与 Dreamcast 相容。其采用了使用锂电池的内藏时钟系统,因此还提供了月历(1991~2090 年)、世界时钟、占星、闹铃等四项功能。另一项独特的特征在于另外发售的无线通信机能,在数十米左右让数人不用对战连接线进行通信对战及资料交换,因此即使没有麻烦的对战连接线,还是可尽情的对战。时钟系统采用与本体电池不同的锂电池。

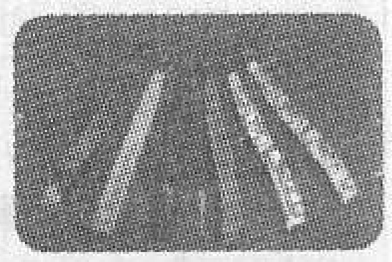
NEO GEO POCKET 的规格

●基本性能
CPU:16 位元
液晶显示器:26 寸
160×152dot 黑白 8 阶调
RAM:16KB
保有 MEMORY BACKUP 机能
●外型规格
长:7.4CM
宽:12.2CM
高:2.4CM
●本体重量
约 160 克(含电池)
●使用电源
7 号电池两个
(可连续使用 20 个小时)
●内藏机能
搭载世界时钟、月历、占星机能
●其他
STEREO 耳机端子、通信机器用接续端子


专用通信电缆


专用电源


专用立体声耳机


专用携带带(链)

●软件

迄今为止在 NGP 上登场的游戏也有 10 余款啦,下面是其两部经典作品《KOF R-1》和《NEO GEO CUP》,很好玩的,不妨快快买来过过瘾吧!关于 NGP 的其他精彩游戏我们将陆续做详细报道。





《KOF R-1》

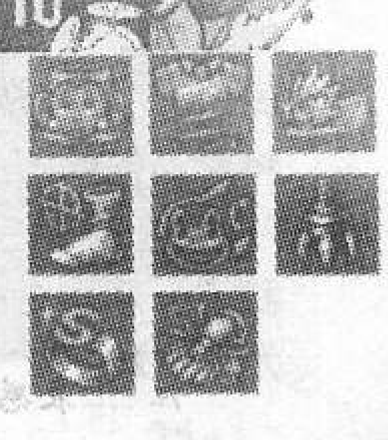








《NEO GEO CUP》



©2000 SNK 株式会社 ●本页游戏资料由日本 SNK 企划室中国大陆独家授权刊载



PS2发售前大特辑
PS2 值得买吗?

翻译/刘飞扬、张凌志　责编/PERFECT

迄今最强的主机在3月4日降临人间 PLAY STATION2真有很强的性能吗?

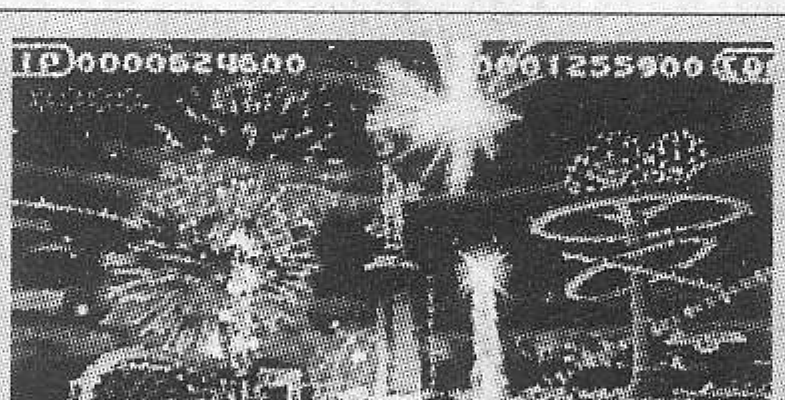
SCE终于将PS2的发售日确定在了3月4日。PS2在电视及杂志上出现的频率越来越多，但人们仍然会有这样的疑虑——它的性能真如宣传中那样的强大吗？那么就让我们再介绍一下吧。PS2的最重要的两个特征就是兼容PS的软件、周边和采用CD ROM、DVD ROM作为载体。当然除此之外它还有很多独特的功能。这样一台主机竟然只售39800日元，不能不令人咋舌。



●可兼容绝大部分PS软件、记忆卡、手柄以及PDA。
●采用CD ROM(蓝色)和DVD ROM(银色)作为载体。
●优秀的扩展性，主机自身附有多种输入、输出端子。
●既可横置又可竖置的机体设计，并发售主机专用搁架。

主机的设计及价格是如何确定的呢?

PS2的外观设计创意来源于宇宙、地球和水。主机的黑色代表宇宙空间，支撑架由浅及深的蓝色设计则象征着有"水之行星"之称的地球。对于价格及名称的提问SCE则表示无可奉告。其实像主机的设计、名称的由来等问题还是玩家比较感兴趣的，不是吗？

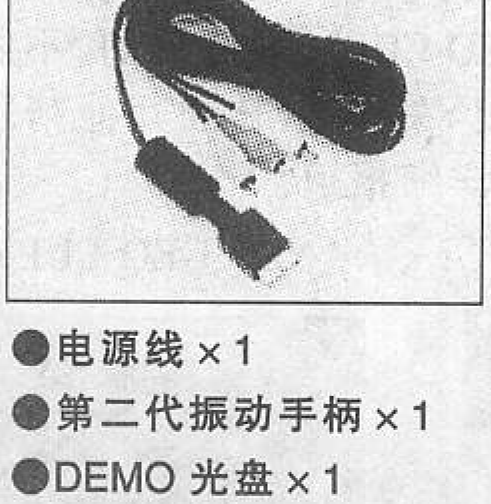


灯火绚烂的画面将体现PS2的强大机能。

PLAY STATION 2 从发表到3月4日的轨迹:	
1999年3月2日	在东京都召开的"PS 1999发布会"上首次证实了新主机的存在，并公开了名称等细节。
1999年5月12日	在美国召开的E3大展中发布了画质提高了的展示图像。一般玩家也可一睹PS2的魅力。
1999年9月13日	SCE终于公布了PS2的正式名称、发售日及价格，同时也展示了可竖置的主机样式。
1999年9月17日~19日	各软件厂商在东京游戏展上展示了为PS2开发的软件，众多玩家借此亲身体会了PS2的高性能。
1999年9月19日、20日	"Play Station Festival 2000"于本日召开，会上玩家除可玩到20几种PS2软件，还可得到游戏的体验版。
2000年3月4日	PS2正式登场之日。初回出荷台数预定100万台是PS2的承诺。可以肯定的是，在日本各地都将掀起一股抢购PS2的狂潮。

首发价39800日元是不是很贵呢? 购买时会有何附送周边呢?

从性能角度讲，39800日元的价格(约合人民币3100元)并不算很贵，但再加上软件就是一笔不小的费用了。其实还有一个大家都比较关心的问题，那就是除了主机本体以外，购买PS2的同时还能得到什么周边配件吗?正如右侧所示，在购买主机的同时将赠送各种必备的接线及可充分体会PS2主机性能的DEMO光盘，所以即使我们只购买主机也可充分享受PS2的无穷乐趣。

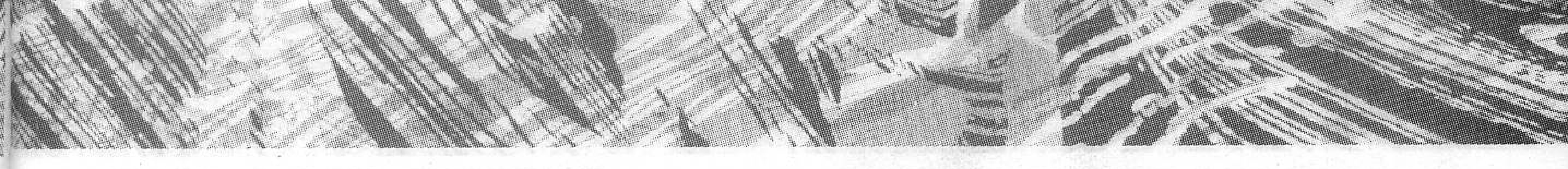


●电源线×1
●第二代振动手柄×1
●DEMO光盘×1
●大容量记忆卡×1
●AV接线×1

PS2百分之百兼容PS软件吗? 现行记忆卡里的PS游戏记录能在PS2中使用吗?

这里我将对PS2的向下兼容性进行详细的说明。首先，并非所有的PS软件都可在PS2上使用。据SCE表示："由于技术原因，将有极少量的PS软件无法在PS2上正常运行，在先前发售的四千多款PS软件中目前只发现了十多款不兼容软件，而且其中绝无大作。"虽然是个不好的消息，但是好象并不能影响大家对于PS2的期待！另外，PS记忆卡里的记录资料也完全可以在PS2上读取，但同时要再次指出的是，在用PS2玩PS游戏时，图像的质量不会提高，读取时间也不会因此而变短。尽管这样，能在新主机上玩到PS的众多大作软件已足以令玩家兴奋无比了！

这么多PS游戏都可在PS上再现了！兼容万岁！



格一格地进行控制了。面是什么样子，但据说已不是一尽管目前我们还不清楚操作界

PS2记忆卡与现行记忆卡的区别是?
PS2记忆卡与现行记忆卡可以进行数据交换吗?



PS2的8M大容量记忆卡一度成为玩家津津乐道的话题，可是大家一定会有这样的问题——PS记忆卡还能在PS2上使用吗?对此，SCE宣传部的回答是："PS的记忆卡可以在PS2上使用，但条件是PS软件上的资料只能用PS记忆卡记录，而PS2软件的资料则只能用PS2的记忆卡记录。另外新、旧记忆卡之间无法进行资料的交换。"

那么两种记忆卡中的记录资料能否相互拷贝呢?回答也是令人遗憾的。不过8M记忆卡的容量是以前的64倍，为960格，而且记录与读取所需要的时间也比以前快250倍。也许正是因此双方才无法对应的吧。

记忆卡的兼容性

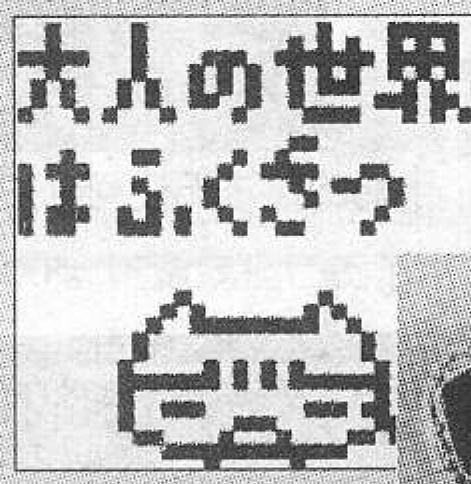
以前的记忆卡无法用于具有很强向下兼容性的PS2的游戏软件。虽然都称作记忆卡，但是我们完全可以把它们理解成两种全然不同的东西。另外又由于它们之间无法交换记录资料，因此我们只能用其中一种。

其实对于玩家来说，能用PS2玩PS游戏已经应该很知足了，但是欲望却是没有止境的，真希望它们的记忆卡也能互换使用呀!

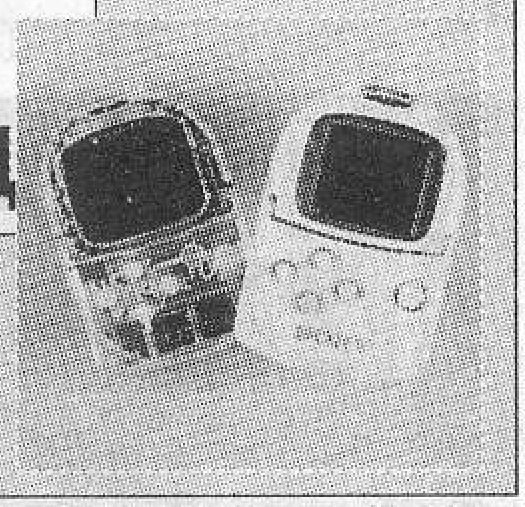


那么POCKET STATION呢?

"POCKET STATION"很有可能仍将与PS软件对应。另外，如果PS2的软件里面有PS的程序，那么也可以对应POCKETSTATION，但遗憾的是无法进行资料的保存与交换"(SCE广报部)不管怎么说，光PS软件就足够我们玩的了。



充满童趣的游戏画面是PDA的卖点吗?不可思议啊!



PS的大成功周边之一——POCKETSTATION。

PS2的性能究竟比PS有多大的提高呢?

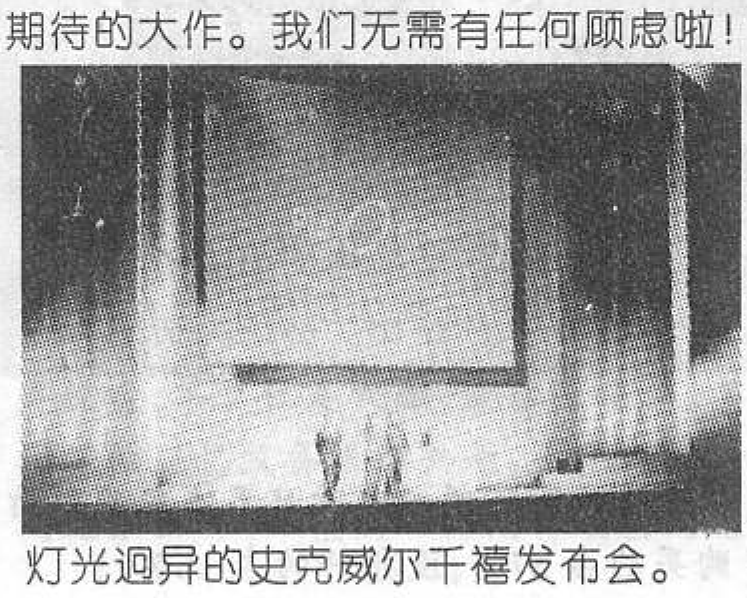
对PS2我们已经进行了一些介绍，但它的性能如何呢?让我们在这里做个简单的比较吧。右表中将PS与PS2的主要参数进行对比，不难看出PS2确实较PS优出许多。再让我们用NAMCO于3月4日发售的《山脊赛车V》与PS的《R4赛车》进行比较，怎么样，对PS2的性能应该放心了吧!

主要参数的比较

主机	PLAY STATION	PLAY STATION 2
CPU	32位，R3000 Custom	128位，Emotion Engine
内存容量	2M	32M
绘图性能	最大150万个多边形/秒	最大7500万多边形/秒
音响	SPU	SPU2
规格	宽188mm×长270mm×高60mm	宽178mm×长301mm×高78mm
重量	1.5公斤	2.5公斤
首发价格	39800日元	39800日元

大量的优秀软件才是PS2的最大魅力!

无论是多么超大的主机，如果没有好玩的软件其魅力也将大大减弱。不过不用担心，像SQUARE、ENIX这样握有百万级RPG巨作的厂商早就站在PS2一方了。当然，像KONAMI、CAPCOM、NAMCO这些大牌厂商也是PS2的强有力支持者。3月4日，《RIDGE RACER V》及《决战》等炒得沸沸扬扬的作品与PS2同时亮相。《最终幻想X》和《XI》也是PS2玩家期待的大作。我们无需有任何顾虑啦!



灯光迥异的史克威尔千禧发布会。

让我们瞪大眼睛仔细比较一下《R4》与《R5》的画面。首先车身的质感就有了很大的提高，背景也更加写实，这就印证了PS2优秀的绘图能力。虽然仅从画面上无法体会音效与演算能力，但我告诉大家，PS会为你带来前所未有的体验!到底是PS2呀。

这就是PS2的实力!



PS"山脊4"

~车身的比较~

"由于充分发挥了PS2主机的焰火及拍摄深度等效果机能，画面非常有迫力，车轮及半透明玻璃也被真实地再现了。"(南梦宫　开发小组)

~取得革命性突破的画面~

"画面也取得了革命性的突破，它是不断发展着的技术的结晶。只有在PS2上，楼群和树木才能被如此完美地表现!"(南梦宫　开发小组)



PS2"山脊5"

主机上设置那么多端子真的有必要吗？
主机按键与端子作用大揭密！

手柄与记忆卡插槽

PS 上的手柄与记忆卡插槽位于主机正面中央，而在 PS2 上，插槽的位置则移到了主机正面的左侧。这样做的好处是，即使将主机立置插拔时也能保持稳定。同时两个插槽的相对位置也没有改变，上面插记忆卡，下面插手柄。插槽依旧各有两个，使用方法与 PS 完全相同。上文也提到过，PS 的周边器械也可放心大胆的使用呀。



手柄的插法无任何别扭的感觉。

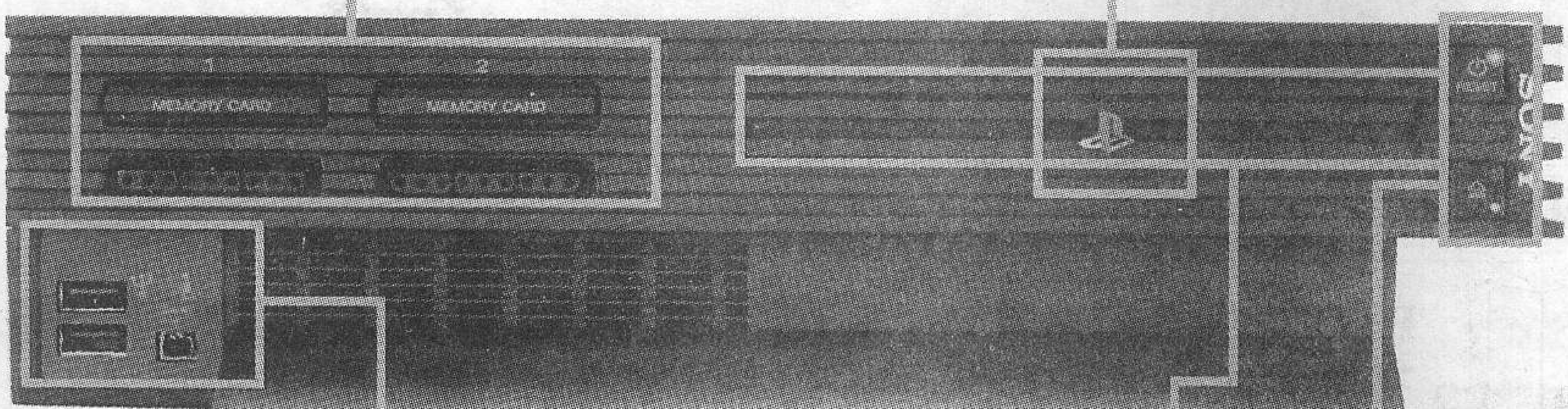
PIAY STATION 的标志

在光盘托盘上我们找到了熟悉的 PS 标志。在横置或立置主机时，我们可以通过调整标志方向使标志总是正对着我们。不得不感叹 PS2 设计者们的独具匠心吧。



标志可用手拧动!!

通过安装在 PS2 上的各种各样的输入、输出端子，我们不难推测出它具有着极大的扩展性。不过其中很多端子是大多数玩家都没有有见过的，更不用说了解它们的用途了。那么在这里，我们就用一张 PS2 的放大特写图片对各种端子及按钮进行彻底说明！让我们看一看这些奇形怪状的端子是否真的有必需。同时也让我们确认一下有“是游戏机，但又不仅仅是游戏机”之称的 PS2 的真正实力吧。



I/0 端子(USB 端子 & i.LINK 端子)

在诸多端子中最引人注目的是这两个可以与周边设备连接的端子。两个接口的 USB 端子很自然地使我们联想到键盘及软驱等周边设备，但具体是什么还不得而知。i.LINK 端子则多与数码相机和硬盘相连。这两个具有丰富扩展性的端子到底将用于何处呢？

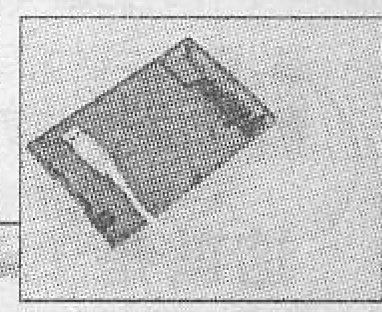
何为 i.LINK?

i.LINK 的正式名称应为 IEEE1394,可以传送大量的信息及数据。该端子一般安装在数码相机及 PC 机上，对应硬盘等周边设备。当然也可装在数码相机上用于传输图像资料。



何为 USB?

它是安装在“IMAC”及“VAIO”等电脑上的端子。作为通用的连接器，它可以与最多 127 个周边设备相连接。我们最常见的是电脑键盘及打印机等。



可以做许多事!?

PLAY STATION 2
- 键盘
- 外部记忆存储装置
- 打印机
- 数码相机
- PC 机

键盘与外部记忆装置的发售不难想像。如果再与数码相机及电脑连接的话，是否意味着玩家可以进行图像的编辑呢？上图所示的诸多周边器械真能登场吗？

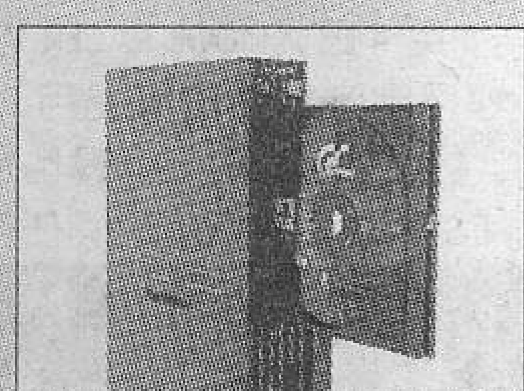
热启键 & 退盘键

PS2 的热启键还可兼作为电源开关，如果想重启的话只须轻触按键，按住不放的话即可切断主机电源。退盘键则用于开、退托盘。

要千万注意的是：不要用手直接将托盘推回。

CD—ROM 与 DVD—ROM 的托盘

与 PS 不同的是，PS2 采取了“前方读取”(Front Loading)方式，这样做的好处就是即使将主机立置，托盘也可以自由开关。另外如图所示，为了使 CD(DVD)—ROM 在倾斜角度达到一定程度时也不会掉落，设计人员还精心设计了小挡板。真可谓是“细处见功力”呀。



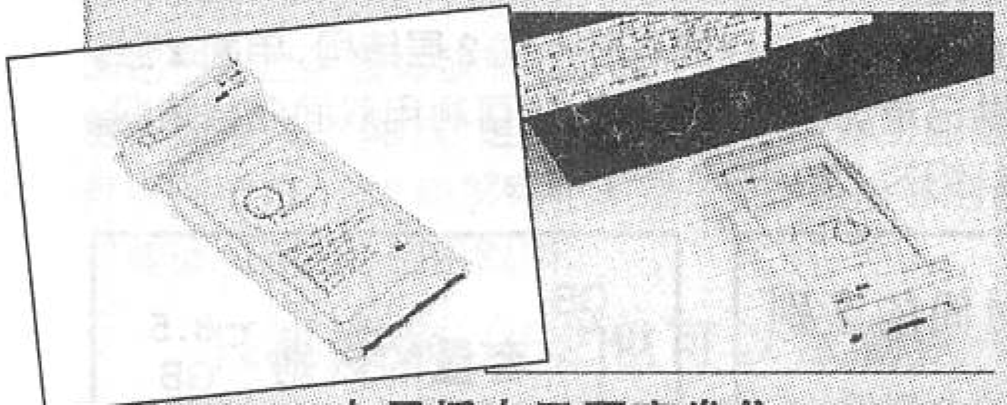
即使是立置 ROM 也不会掉落，玩家大可放心喽！

街边调查之一——到底有多少人想购买 PS2 呢？

就此问题日刊编辑在新宿和秋叶原随机对 150 名游戏玩家进行了采访调查。结果表示在发售当日购买和观望一些时日再决定购买的人竟占了 80%(表示不会购买的占 6%;表示观望一阵子以后再购买的占 50%;表示将于发售当日购买的占 27%;没想好的占 16%)!

PC 卡插槽

这种插槽可在笔记本电脑上见到。通过发售超薄型 MODEM 及可增强记忆卡容量的卡片，PS2 主机的机能将进一步得到扩展及提升。这种插槽的出现又一次证明了 PS2 的扩展性。真是期待啊！



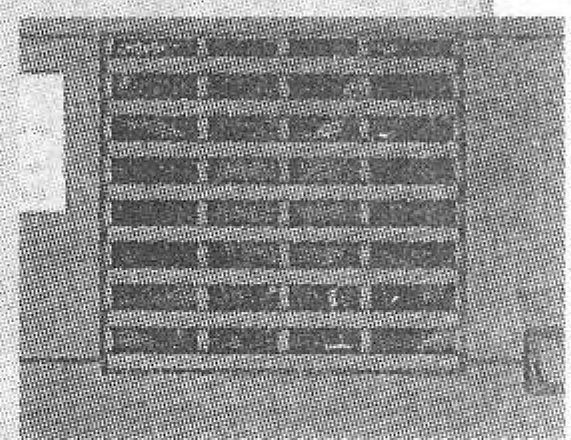
专用插卡已预定发售

SCE 日前已公布将发售专用的网络接续适配器，以便用户可以享受其利用有线电视进行网络服务的“e－Distribution”，届时用户可将其插入 PC 卡插槽中使用。真想知道这项计划的详细内容呀。



通风口(散热扇)

由于内置了散热扇，PS2 工作时产生的热量大部分可以通过这个出口被吹出机外。另外散热扇的噪音很低，几乎不会感觉到它的存在，常常开机达数十小时的玩家大可放心喽！



电源键＆电源线接口

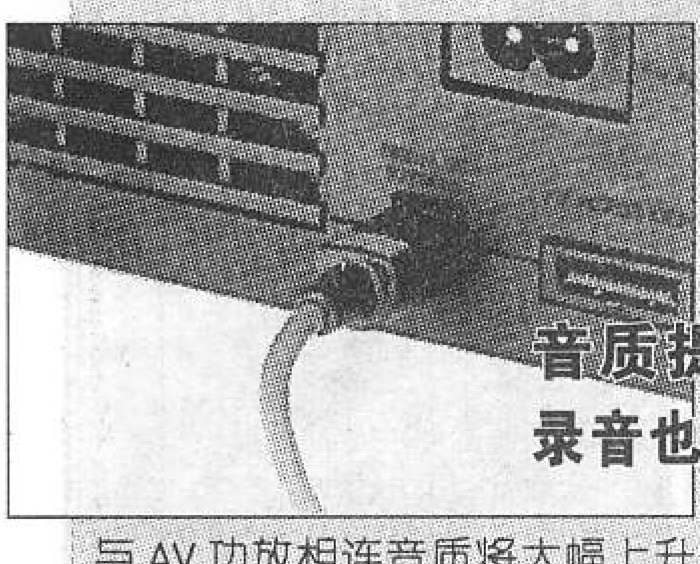
我们通过照片可以看到主电源键与电源线插口是紧连在一起的。由于通常我们开关电源都用主机正面的热启键来执行，所以大家完全可以把主电源键调到 ON 的位置，只有当主机长时间不用时我们才有必要调到 OFF。电源线插口的形状还是老样子。



将主电源键放在背面是考虑到省电及安全两个因素。

光数码输出端子

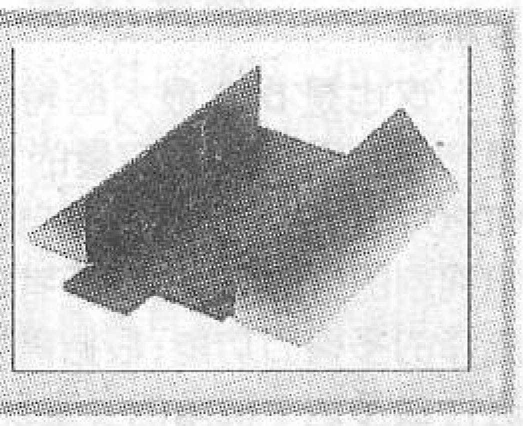
这是一种广泛安装在 AV 器械上的光数码输出端子。通过与光数码接线相连，可以在不改变数据质量的同时享受到清晰的音质，因此只需将 PS2 与 AV 功放用光数码接线连接即可大幅提升游戏及 CD 软件的音质。除此之外该种端子还可与 MD 机相连接。只要有相对应的软件发售，对游戏音乐的编辑和录音也将成为可能。



与 AV 功放相连音质将大幅上升。

立置式支架

立置时所需的支架将单独出售。通过右面的照片我们可以看到，PS2 可以被稳稳地夹在这个支架上。用了这个支架后，再也不必担心主机有倒掉的危险。偏爱立置的玩家一定要买一台哟！



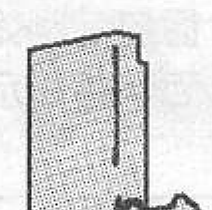
AV 多功能输出端子

在 PS 上就有的这种端子原封不动地“移植”到了 PS2 上，不仅形状相同，而且除了主机附送的 AV 接线以外，RGB 接线及 S 端子接线也依然可以使用，我们就无需再购买用于 PS2 的各种接线了。另外由于可以和光数码端子同时使用，因此我们可以一边用家用电视显示图像，一边用 AV 器械播放音响。



★街边调查之二——你想要什么周边设备呢？

下面我们公开日刊进行街边的采访数据，玩家需求的第 1 位是键盘，第 2 位是软驱，最后是硬盘。另外也有很多玩家表示，对外接存储记忆装备很感兴趣。当然，随着 PS2 的普及，还会有更多的周边推出的！让我们一同期待这些周边设备的发售吧。



所谓的振动手柄第二代与现行的振动手柄有何区别呢？

第二代振动手柄确实看起来与普通的振动手柄没有什么不同，但事实上它除了开始与选择键外，其余所有按键全部对应模拟输入。这是什么意思呢？模拟输入就是指手柄可以根据按键的时间长短及强弱度感知压力。目前已公布对应这种功能的软件已有《Sky Swrfer》与《Eternal Ring》两款，到 PS2 发售时我们就可以体验一下这种新的功能啦。



它具有 256 段的感度回应，通过模拟输入可以将玩家的感情也反应在游戏中。

全面迫近 CD 新媒体 DVD 所谓 DVD 究竟是什么呢？

虽然在商店中 DVD 已经越来越常见了，但是不知道 DVD 到底为何物的人还大有人在吧。在此我们将对 DVD 进行一次彻底解析！

PS2 中作为游戏媒体采用的是 DVD。DVD 是“Digital Versatile Disk”的缩写，是一种和 CD 相同尺寸的高密光介质媒体。“Versatile”是“用途广范、多目的的、多才多艺的意思。



CD－ROM 的后继者 DVD－ROM 今后将被作为游戏媒体使用。继首发的“决战”后，计划在 3 月 30 日发售的“死或生”同样对应 DVD。

DVD 的相关小知识

DVD 的种类

虽然人们总是 DVD、DVD 的叫着，但你知道 DVD 也有许多类型吗?DVD 有收录电影内容的 DVD VIDEO、作为 PS2 软件使用的 DVD－ROM、以及录入数据资料用的 DVD－R 等五大类。在和 CD 同样尺寸（直径 12CM）的光媒体中，DVD 可以装下相当于 7 张 CD 的容量！

Parentl Lock

根据视听者的判断对镜头进行删节的 DVD VIDEO 的功能。只限成人观看的电影，可以在删除限定镜头后进行播放。

多机能

这也是 DVD 最大的特征。是充分利用 DVD 大容量的 DVD-VIDEO 的功能。包括设定电影和电视剧的分岐点，由视听者进行选择的多情节功能；根据需要可进行最多达 9 视角的多重视角；根据显示器选择横宽比的多格式功能。但以上功能在软件不对应的情况下无法使用。

版权编号

为了保护著作权设定的世界范围内的体系，根据国家或地域分别确定版权编号。编号不同的国家或地域的 DVD VIDEO 将不能被播放，比方说在美国买到的 DVD 就不能在日本播放。顺带提一句，日本的版权编号为 2。

MPEG

对画面和声音进行数字化压缩、解压的系统，是 MOTION PICTURE EXPERTS GROUP 的缩写。MPEG 有 2 种格式，MPEG 1 是为 CD－ROM 储存图像而开发的格式，主要用于 VCD。与之相对的 MPEG 2 则在音效和图象方面都具有更高的品质，是用于 DVD-VIDEO 的格式。

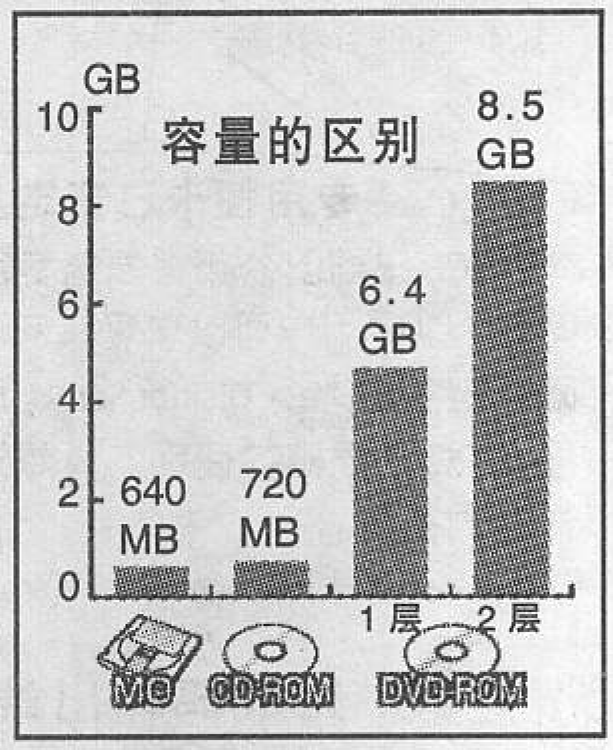
多重配音

DVD 可最多收录 8 国语言配音和 32 种文字字幕。DVD 中收录的配音和字幕可由视听者自由选择，进行组合播放。例如可以让配音为日语，而字幕显示法语。

DVD ROM 的性能较其它媒体有何优越呢？

首先比较大小，DVD 和 CD 尺寸一样大，直径均为 12CM。而用于记录声音和图像的 LD 直径 30CM，较前二者大 1 倍以上。然后比较一下能记录图像的长度。LD 单面约 1 小时，DVD 则能播放最长 242 分钟，是前者的 4 倍，DVD 盘面可制作成 2 层结构，单面 2 层，则双面有 4 层可供记录。在数据储存时也可利用双面双层结构，总容量高达 17GB。约为 CD－ROM 的 24 倍。



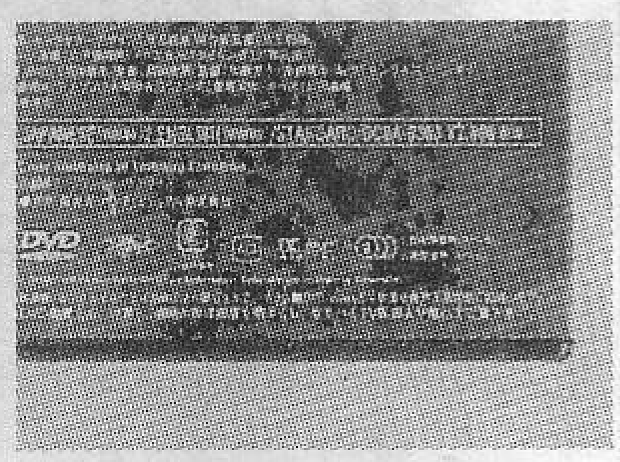


DVD 包装盒上的文字代表着什么！

除了前面介绍的之外，在 DVD 包装盒上还印刷着各种规格。想必诸位对这些也不太了解吧。下面就为此做个简单的说明，首先是“4:3”，这是表示画面横宽比例的标记，它意味着 DVD 中的图像是以这一比例收录的。此外还有保护著作权的 JASRAC、版权编号、多种配音等多种标志。



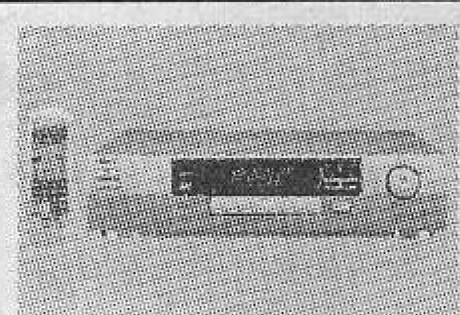
DVD VIDEO 的盒子也变得精练而便于使用了。



包装盒背面密密麻麻地印着许多文字和标志，仔细弄个清楚的话能增长不少知识。

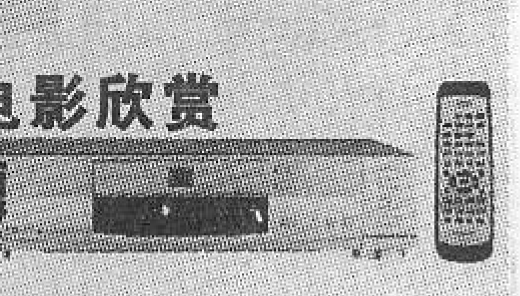
在 CD ROM 之后，DVD ROM 会大流行吗？

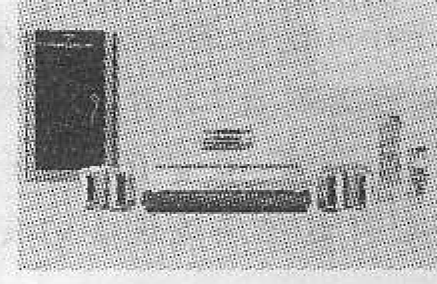
虽然 PS2 可用于播放 DVD 是件好事，但 DVD 软件，特别是 DVD VIDEO 在今后会普及开来吗?这是个相当让人牵挂的问题。首先让我们看看 DVD 机的销售情况。根据 DVD 全目录的调查，到去年年末已超过 100 万台。在今年 3 月底将会超过 400 万台，这么说的理由当然是由于 PS2 的发售了。DVD 业对于 PS2 的期待好像也很大。其次是软件的发售情况，从 98 年后半年开始，每月都固定有 100 种软件发售。在去年 12 月更是有 250 款以上的软件发售，随着今后 DVD 机的普及，可以预想这一数量还会增加，而平均每款软件的销量也是步步攀升，特别是电影“泰坦尼克”在 1 月内销出 10 万份，创下了销量纪录的新高。而在日本之外，也已经出现了销量过百万的软件。简而言之，DVD 是朝着理想的方向发展的，今后的 DVD 一定会更加普及。怎么样，对 PS2 更有信心了吧！



能够竖放的 DVD 机几乎是绝无仅有的，从这一点来看，PS2 也很了不起了。

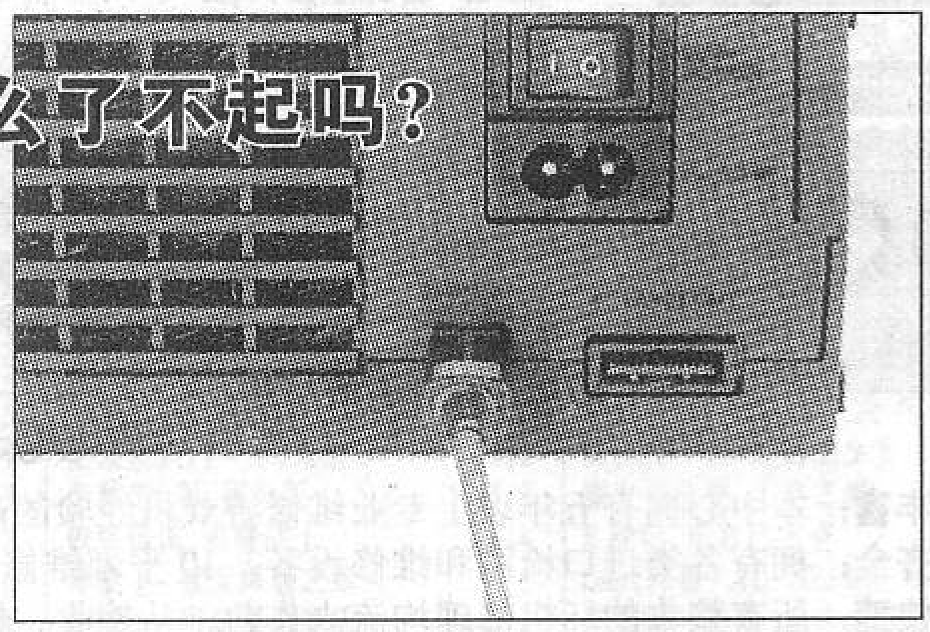
进行普通的电影欣赏 PS2 毫无问题





PS2 可以算是一台相当中规中矩的 DVD 机。

PS2的5.1声道指什么？
PS2 DVD播放出来的音效真的那么了不起吗？



PS2的声音播放能力会为我们带来何种程度的临场感呢？

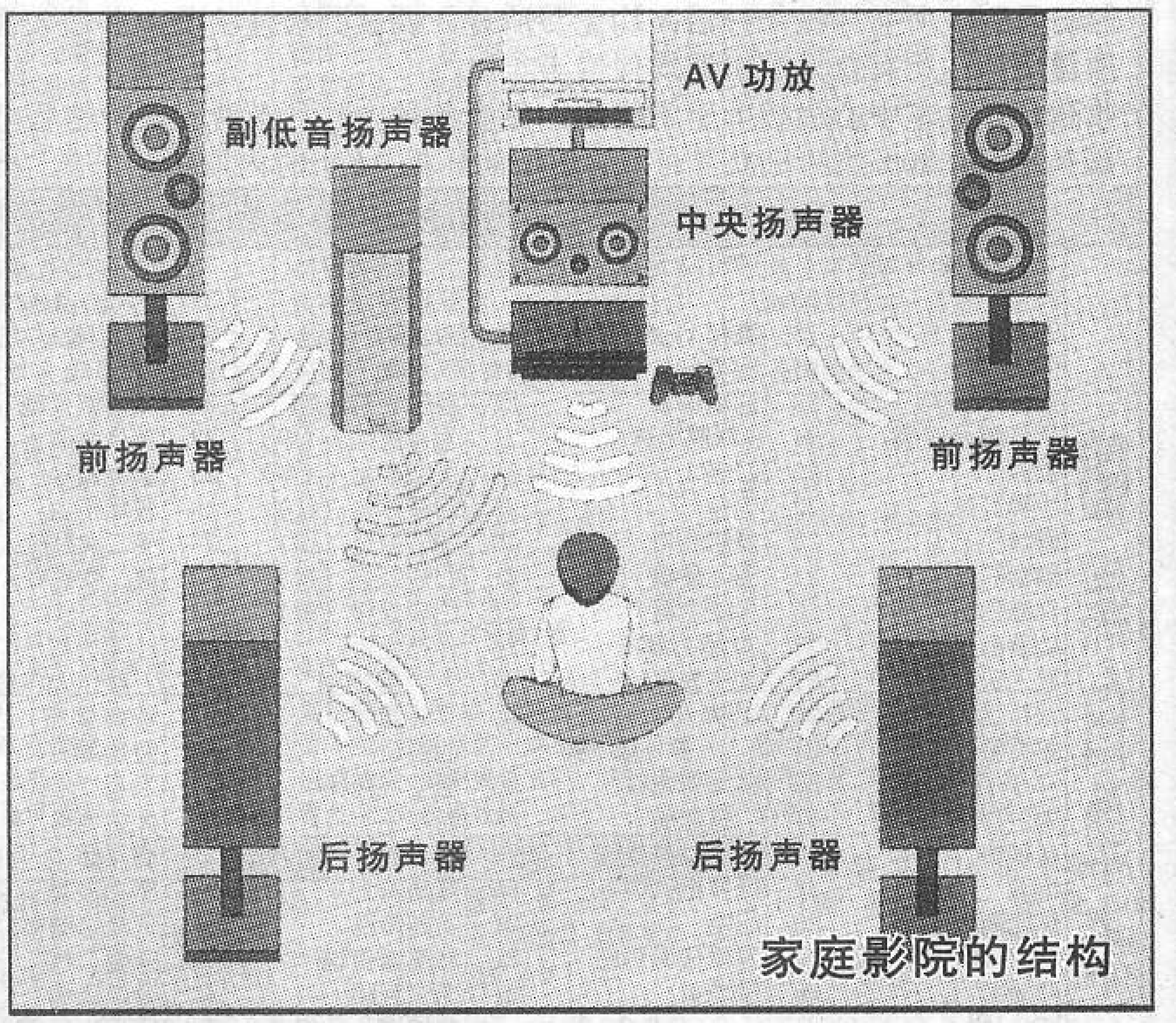
听到过5.1声道这个词吗？这是声音的播放制式，几乎所有的DVD VIDEO都对应这一立体音响制式。除左前方、正前方、右前方、左后方、右后方的5个扬声器之外，还有专门播放低音的副低音扬声器，共计6个扬声器，因而能实现迄今为止声音播放制式所无法比拟的充满迫力的音效。为什么有6个扬声器却称为“5.1”呢？这是因为副低音扬声器所能播放的音域只有其它5个主扬声器的1/10。PS2能够完全实现5.1声道制式的音效，而且这一音效制式还有可能运用到PS2的游戏中。

只要愿意，PS2也可以做到这一步！！

使用PS2，能够在自己的房间里营造出像电影院的一样声音效果。不用多掏钱买专用的DVD机，只需要拥有PS2就能享受到家庭影院的乐趣。但要实现这一步光有PS2和电视是不够的，还需要与之相应的配套设施。首先是对应5.1声道的AV功放，其次是上述6个扬声器，拥有这两样东西，就能在欣赏高画质图像的同时享受充满临场感的音效了。在使用5.1声道音响系统的情况下，像大地的轰鸣、恐龙的脚步声这样的超低音，或者高速移动物体的环绕都能够仅仅靠声音来表现。如果没钱买这样的音箱或没地方放安置音箱，可以拿耳机当作替代品（适用5.1声道的耳机现在已经有卖的了，但同样需要专用AV功放）。只要有PS2这样一台超级硬件，就能把你的家营造成右图那样的家庭影院。



看来拥有PS2是最起码的啊！



家庭影院的结构

专用术语解说1

杜比数码

杜比数码原自美国物理学家雷依·杜比设定的杜比研究所。这里开发出来的声音压缩技术就是杜比数码技术。它被用于电影院、剧场等音效系统。这一系统同时还被DVD作为标准使用。它是5.1声道播放所必须的技术，其具体方式是对6个扬声器的声音数据分别进行独立的压缩储存。这一技术以前的名称是AC－3。



应该有很多人都看到过这个标志吧，杜比研究所的标志在影音的世界里可是鼎鼎有名的。



不单是音乐，各个领域都会利用到杜比研究所的技术成果。看来要好好感谢雷依·杜比先生啊。

专用术语解说3

虚拟音效

左文所述的杜比数码、DTS以及其它同样通过2个扬声器和耳机来实现音响空间的技术，分别被冠以虚拟杜比数码、DTS虚拟5.1等名称。像这样把本来需要昂贵且复杂的音响设备才能实现的音响空间，用虚拟的、简易的播放系统来实现的技术，总称为虚拟音效。使用这一技术，可以通过耳机和立体声这样一些廉价而且简单的设备来欣赏充满魅力的立体声音响。在难于用大音量看录像和玩游戏的日本，这一系统可以说非常实用。



使用对应虚拟音效的音响设备，可令音乐软件展现出更高的音质。

专用术语解说2

DTS



这是数字化剧场系统公司开发的，用于制造更逼真音效的声音压缩技术。虽然使用目的和杜比数码技术大致相同，但DTS的压缩率较低，因而能够更好的避免失真情况。为了欣赏DTS制式的声音，必须配备DTS软件和DTS对应功放。附带提一句，DTS是Digital Theater System的缩写。

与杜比相比，DTS是更为专业化的技术。

在去年9月13日PS2正式发表的同时，SCE还公布了其新型通信系统e－Distvibution，这套系统将在2001年利用有线电视的通信网进行运作，通信对战也很有可能使用这套系统。

北京华冕游戏机专营店

华冕游戏 GB 专营店 专营 GB 手掌机配件和卡带，黑白单卡、合卡，样样俱全，价格低。GB 卡以旧换新（仅限本店所购卡，因特殊原因外省顾客不可换卡）服务咨询电话：(010)64077134　联系人/汇款接收人：李欣　地址：北京鼓楼东大街 177 号。　邮编：100009

华冕次世代机专营店 专营索尼游戏站、土星机、128 位 DC 机及配件。购物环境舒适、品种全、价格低、服务好、质量保证，新金手指密码免费赠送。服务咨询电话：64053225　地址：鼓楼东大街头 179 号

PS2 现已上市　敬请留意　欢迎电话垂询！！

手掌机	单价	邮费
16 位原装 SNK 彩色手掌机+原装卡一盘（任选）品名可电询	900	20
GAME BOY 彩色显示手掌机（随即附送原厂电池及说明书）	645	20
GAME BOY 超薄袖珍手掌机（随即附送原厂电池及说明书）	310	20
GAME BOY 夜明超薄手掌机（随即附送原厂电池及说明书）	400	20

华冕游戏机全国维修中心

经验丰富： 本中心拥有五年以上专业维修游戏机经验的高级技师。
设备齐全： 拥有各类进口检测和维修设备，40 平米维修车间。
维修快捷： 所有接收的坏机修理均流水作业，从接收、检测、维修、试机、清理均有专人负责。
服务周到： 所有坏机修好后，均免费清理，调试到极佳状况，并做表面处理，最大限度的使旧机换新颜，并赠送彩印贴纸
质量保证： 所有修好的机器均保修半年。
收费合理： 本中心由技师坐堂修理，免去各种中间环节费用，价格极低。
服务承诺： 80%的坏机立等可取，20%的坏机 24 小时内取机。外省顾客也可邮寄修理，但必须事先电话联系。

下列 GB 卡均免邮费，目录所登价格即为实际汇款金额

GB 黑白单卡

格斗类		98FIFA 足球	22	光之继承者	35	大盗伍佑卫门	36	幸运的卢克	21	上尉密令	22
95 格斗	23			王国物语	34	**SLG 类**		口袋妖怪大竞赛	28	名侦探柯南 1	22
96 格斗	23	胜利 11 人足球	24	公主钟声	34	SD 机械人大战	28	双截龙	21	名侦探柯南 2	24
97 格斗	64	四驱车 1	24	铁拳 3	29	98 海战	23	红十月	24	小鬼当家	20
饿狼传说 3	23	四驱车 2	24	月影村的怪物	24	海陆空大战	24	阿拉丁	21	蜘蛛人	22
斩红郎无双剑	24	J 联盟足球	21	吞食天地 3（中）	23	美少女战士	21	洛克人 5	24	无赖战士	22
街霸 2	22	叮当 2	21	太空战士 4（中）	28	星际战争	25	洛克人 8	25	狮子王	21
世界英雄	22	钓鱼	25	口袋妖怪（红）	23	牧场物语	24	侏罗纪公园	20	人猿泰山	22
幽幽白书 1	22	爆钓烈传	26	口袋妖怪（绿）	23	第二次机械人（中）	31	鸟人战队	20	空牙	22
幽幽白书 2	22	国际象棋	21	口袋妖怪（青）	23	第二次机械人（日）	27	花木兰	24	007	22
幽幽白书 3	22	天使之翼	21	口袋妖怪（黄）	30	三国志（中）	25	蚯蚓战士	21	轰炸南斯拉夫	25
幽幽白书 4	22	3D 暴力摩托	24	化石创世	42	沙漠风暴	21	玛莉 3	24	聪明笨伯	20
真人快打 3	21	钓鱼先生	26	大贝兽物语	25	**动作 ACT 类/射击类**		玛莉 6	24	弹平	25
快打功夫	22	炸弹人	21	天外魔镜	25	特殊警察	28	玛莉 7	24	昆虫博士	26
魁男塾	21	**养成类**		西游记	20	空中霸王	28	恐龙猎人	21	蓝精灵	21
GB 快打	22	桃太郎电铁	26	悟空飞翔传	24	忍者龙剑传	20	索尼克 5	21	炸弹玛莉	22
杀手学堂	21	口袋恋爱	24	游戏王	36	大金刚 3	24	索尼克 6	21	科学怪人	22
斗神传	23	超魔神英雄传	25	复刻版 3	35	魂斗罗 6	20	复仇者	24	攻击苏联	22
侍魂	23	侏罗纪（中）	55	魔法骑士 3	38	怒之要塞 2	21	真实的谎言	23	沙罗曼蛇	20
热血新纪录	20	忍空	21	圣剑传说	35	玩具总动员	21	动物乐园	21	战场之狼	24
体育类		鸡蛋仔俱乐部	21	恶魔城传说	22	妖怪二代	22	摩登原始人	21	阿达一族	20
99 冰球	25	恐龙蛋	21	龙之封印	22	风中奇缘	21	恶魔城传说	21	蜡笔小新	20
NBA JAM	21	**RPG 类**		魔界塔士外传	38	鬼马小精灵	21	异形 3	21	米奇老鼠	20

注明

本店所售 GB 黑白卡、彩色卡及合卡均可在黑白机和彩机上通用

免邮费

GB 彩色单卡

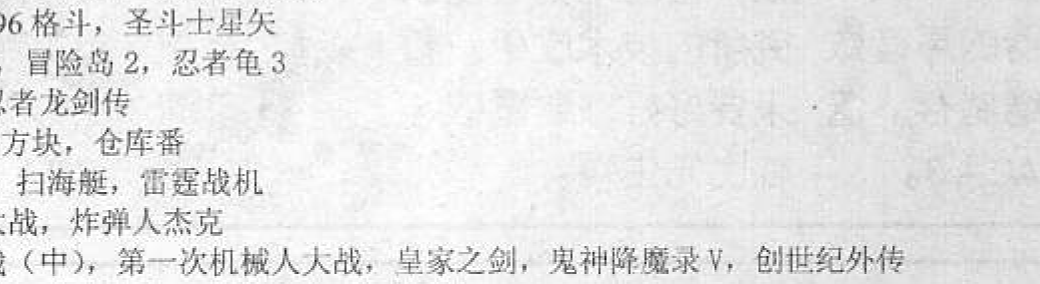
游戏王 2	59	真人快打 4	35	勇者斗恶龙	44	麻雀历险	35	机甲宝(星星版)	50	统刚战记	51	**新卡推荐**	
信长野望	38	卡米罗	40	炸弹人	59	泡泡龙 4	35	机甲宝二合一	50	幸运的卢克	39	99 格斗王	93
大贝兽物语 1	37	女神转生外传 1	35	炸弹人 RPG	59	孤岛冒险者	38	魔法阵	38	波斯王子	39	街头霸王 3	55
飞龙拳	35	女神转生外传 2	36	炸弹人卡片	38	呼哟呼哟	35	玩具总动员 2	52	天蚕变	55	三国 2（中文）	50
玛莉 3	35	黑超特勤组	35	贵族钓鱼	49	小偷王	35	顶级赛车	35	次世代陀螺大战	48	游戏王（中文）	78
血腥咆啸	35	坏玛莉 2	38	毁灭公爵	50	罐头怪兽	45	四驱车 3	45	HQ 赛车	38	牧场物语（中文）	75
口袋魔珠	36	格斗霸王	58	首都高校赛车	35	牧场物语 2	41	99 足球	32	麻雀兵	39	勇者斗恶龙（中文）	60
公路赛车	53	罗德岛战记	35	99NBA	30	海陆空大战 2	35	魔法气泡外传	44	魔法骑士	39	萨尔达传说（中文）	60
宇宙战记	53	吉米过去篇	40	狂热节拍	35	三国志 2	39	虎鸽	40	机甲战士	58	口袋黄（中文）	46
人猿泰山	55	面包超人	53	麻雀王	35	J 联盟足球	48	口袋弹珠台(振动)	70	实况足球	45	钢铁与有情(RPG)	53
大盗伍佑卫门	38	大贝兽物语 2	37	萨尔达传说	35	游戏王	50	顶极赛车(振动)	70	蓝精灵	35	狂热节拍 2	53
垂钓巴斯	38	拉力赛车	35	口袋弹珠台	35	松鼠大战	48	WWF 摔跤	35	沙罗曼蛇	35	第三次机器人大战	35
蚁哥正传	35	大富翁	35	影舞者	35	西部牛仔	35	矿王	38	钓鱼	40	口袋妖怪(金)	35
上海麻雀	35	保龄球	35	超级玛莉兄弟	34	机甲宝(太阳版)	50	闪电精灵	56	巫术王	55	口袋妖怪（银）	35

GB 手掌机合卡

004001	第二次机械人大战（中文），吞食天地（中文），太空战士（中文），三国志（中文）	55
005001	太空战士（中文），吞食天地（中文），三国志 3（中文），96 格斗，圣斗士星矢	68
006001	口袋妖怪（黄），太空战士 4（中文），魂斗罗 6，N64 玛莉，冒险岛 2，忍者龟 3	68
006002	96 格斗，95 格斗，饿狼传说 3，幽幽白书 4，忍者龟 3，忍者龙剑传	45
007001	魂斗罗 6，汤尼兔宝宝，冒险 2，大坦克，炸弹杰克，打击方块，仓库番	30
007002	人猿泰山，拳王阿里，美少女战士，奇趣方块，炸弹杰克，扫海艇，雷霆战机	30
007003	魂斗罗 6，空中霸王，双截龙，玛莉医生，网球队，坦克大战，炸弹人杰克	30
007004	太空战士 4（中），太空战士外传（英），第二次机械人大战（中），第一次机械人大战，皇家之剑，鬼神降魔录 V，创世纪外传	68
008001	96 格斗，98 世界杯足球，洛克人 3，轰炸队 3，雪人兄弟，口袋彩色龙，青蛙勇士，极速赛车	45
008002	96 格斗，饿狼传说 3，男儿当入樽，天使之翼，热血躲避球，绝对无敌，扑克王，俄罗斯方块，	45
008003	口袋妖怪 6，音速小子 5，恐龙战队，沙漠风暴，幽幽白书 4，恐龙格斗，战斗忍者蛙，神龙传	40
009001	口袋妖怪（黄），女神转生，女神转生 2，三国志 3（中），太空战士 4（中），第二次机械人大战，七龙珠，天使之翼	82
010001	太空战士（中），第二次（中），大富翁（中），三国志（中），吞食天地（中），侏罗纪（中），圣剑传说，咕噜魔法阵，魔界塔士 2，女神转生外传等	90
010002	96 格斗，双截龙 1，双截龙 2，双截龙 3，洛克人 1，洛克人 2，洛克人 3，魂斗罗 1，魂斗罗 2，热血硬派	45
011001	太空战士 4（中），吞食天地（中），第二次机械人大战（中），三国志 3（中），信长野望（彩），大盗伍佑卫门，恶魔城，希望之剑，领土模拟战等	90
017001	勇者斗恶龙（中文），萨尔达传说（中文），七龙珠 Z（中文），超级玛莉兄弟，花式撞球，坦克大决战，玛莉医生，越野赛车，俄罗斯方块 2，轰炸超人，扑克小子，保龄球大赛，超级砖块，仓库番，超级挖金，雷霆战机，企鹅世界	112
041001	口袋（金），口袋（银），第三次机械人大战，星际战机，平安京怪兽，炸弹杰克，超级挖金，米奇老鼠，坦克大战，俄罗斯方块，公路机车赛，异形等	108
012001	97 格斗 勇者斗恶龙（中）萨尔达（中）银河之星 龙珠（中）大富翁（中）太空战士（中）口袋侏罗纪（中）第二次（中）吞食天地(中) 三国志(中) 圣剑传说(中)	175

二手机市场

高价收购各类二手次世代游戏机
(DC、PS、GAMEBOY、等各类主机)
游戏机以旧换新业务　机会多!!
出售二手次世代游戏机　实惠多!!



北京市的顾客请乘 107 路电车宝钞胡同下车，华冕在隆福宾馆隔壁，五中西校对面。

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街 177 号　收款人：李欣
邮政编码：100009　联系电话：010-64077134　64053225

沈阳华隆游戏批发中心

诚招各地动画 VCD 经销商

(批发 零售 邮购 维修)

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街 56 号北市市场 18 C 号　收款人:李彬　邮编:110002

日本卡通动画 VCD 新登场,日语原声,中文字幕,彩面彩盒珍藏版,价格见 2、3 期广告,邮费一律 15 元(无论多少)。

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
库洛魔法使,梦幻游戏	12,2	星方天使,危险游戏	2,1	福星小子之爱星球之恋	2	飞越颠峰,魔法提琴手	3,1	浪客剑心剧场版,沙罗曼蛇	2,2
寒冷前线雨之岚,刀魂	10,2	流星花园 OVA 版,剧场版	8,1	口袋怪物 TV 版(宠物小精灵)	15	98 拳王,99 拳王	1,1	圣水奇缘,圣传,幽灵公主	2,2,2
寄生前夜,守护月天(8~11)	2,4	学园侦探团,铁腕	16,4	强殖装甲 OVA 版,剧场版	3,1	生化危机(1-3),太空 8	1,1	听到涛声,梦幻街的少女	1,2
圣斗士-十二宫殿,乱马 1/2	25,2	梦中相会,通灵公主	3,6	金田少年事件簿 TV 版	13	街霸 TV 版,剧场版	14,2	魔女宅急便,天空之城	2,2
激情恋爱,完结篇	6,1	海底娇娃蓝华,统梦	3,1	少女革命 TV 版,剧场版	13,3	饿狼传说,恶魔战士	4,4	X 战记,东京巴比仑	2,1
恐怖宠物店,变色龙	2,3	相聚一刻(上、下部)	16,16	闪电劈雳车,时空转抄	4,6	侍魂 1-破天降魔之章	1	Lain(玲音),TO HEART	5,1
流星花园 TV 版,勇者王	18,17	名侦探柯南 TV 版	26	阿尔斯兰战记,众神黄昏	4,1	侍魂 2-阿修罗斩魔传	2	尾崎南-绝爱,足球小将	1,5
真夜中之侦探,宇宙骑士	6,16	银河战国群雄传,亚里安	18,2	圣子到 BOY,剑风传奇	12,13	斗神传,北斗之拳,风之谷	2,2,2	蜡笔小新,风魔小次郎	2,3
浪客剑心珍藏版,男儿当入樽	3,2	思春期美少女合体机械人	2	秋叶原电脑组,机动警察	3,2	幽游白书 TV 版,剧场版	24,2	梦幻骑士,梦幻世界	5,1
新天地无用外传	9	地狱老师 TV 版,地狱先生	16,1	GS 美神 TV 版,剧场版	15,1	浪客剑心-神剑冯闯江湖	26	神八剑传,风之名将	2,2
城市猎人-爱与宿命连发枪	2	罗德岛战记-英雄骑士传	9	小倩,真女神转生	2,2	大友克洋-亚基拉	2	超时空要塞Ⅱ,超时空加强版	3,4
-百万黄金	1	罗德岛战记-吟游诗忆	6	课本没教的故事	2	大友克洋——机械嘉年华	2	超时空要塞 7(电影版)	1
-海滩之战	1	DNA^2,电影少女	5,3	JOJO 奇妙冒险,火霄之月	3,2	安达充——阳光普照,大学篇	1,2	超时空要塞 D7	4
-便衣女警(保镖命令)	2	心跳回忆-动画版(1-2)	2	恋爱侯补生,人鱼之伤	1,1	孔雀王,真·孔雀王	3,2	超时空要塞精华篇	6
——犯罪天才与教授(再见我的爱人)	2	樱通信,樱花大战全集	6,2	大友克洋-麻木之部屋	2	暗黑破坏神,怪事医秦博士	3,3	天地无用剧场-炎夏之圣诞	2
-99 城市猎人	2	我的爱神,幸运女神	3,6	大友克洋-MEMORIES(记忆)	2	网中鱼,意乱情迷	1,1	天地无用剧场-遥远的思念	2
新世纪福音战士 TV 版,剧场版	3,4	吸血姬美夕 TV 版,剧场版	12,2	大友克洋-老人与 Z	2	超时空要塞 TV 版,超时空歌篇集	12,1	新天地无用 TV 版	9
浪客剑心追忆篇(1-4)	4	3X3 只眼 1、2 部	4,3	大友克洋-世界末日	2	超时空要塞-可有记起的爱	2	水晶国的传说 OVA,电影版	3,2
高达 08MS 小队,完结篇	6,1	高达 W,Z,ZZ	17,17,16	银河英雄传说 TV 版(上、下部)	13,14	圣斗士星矢-钢铁神兵 BTX	12	柯南-来自黑暗组织的女子	2
高达 08MS 小队电影版	1	高达 V,X,G	17,17,17	攻壳机动队(红、兰眼之章)	2	碧奇魂 2 OVA 版,TV 版	1,7	柯南-短篇集,新柯南剧场版	1,5
高达 0083,剧场版	6,2	不可思议-朱雀篇,青龙篇	10,9	攻壳机动队剧场版,再见萤火虫	2,2	金田一剧场版,新同居时代	2,1	星方武侠,魔影柴光	6,2
高达 F91,高达马沙反击战	2,2	不可思议——恒国篇,延续篇	7,6	天空战记,魔术士·奥梵	3,9	Wei β Krues (白色猎人),赏金猎人	9,2	史巴斯(战神),机动警察	2,2
高达 W-停不了华尔兹,高达 0080	2,2	不可思议——剧场版	2	圣斗士星矢-神与神的激战	1	逮捕令(1-4),逮捕令剧场版	4,2	我是大哥大,灵魂力量	7,9
高达 W-战场回忆录,高达 0079	4,16	银河英雄-污名,白银之谷	2,2	圣斗士星矢-最终圣战,黄金苹果	1,1	万能文化猫娘,无限地带,23	6,6	青之 6 号(1-3),鬼神童子	3,2
高达 0079,一年之战争,大地上的高达	6,9	银河英雄-朝之梦·夜之歌	2	圣斗士星矢-海皇篇,北欧篇	5,9	柯南-14 番目地,引爆魔天楼	2,2	守护月天,电脑战队	7,3
高达倒 A(20 周年纪念版)	8	银河英雄-新战争序曲	2	圣斗士星矢-真红少年,钢铁神兵	1,7	柯南-世纪末的魔术师	2	妖精战士(1-3),特遣队	3,6
彼男彼女的故事(1-24)	14	透逗魔道士 TV,OVA 版	9,3	银河铁道 999,千年女王	1,2	魔法骑士特别篇,秘密警察	2,4	倒凶十将传,封神演义	2,3
GTO(1-14),烈火之焰	14,14	冒险少女娜汀亚,十兵卫	2,1	银河少女警察,魔装机神	1,7	哥布拉,金田一歌剧院的幽灵	2,2	兽兵卫忍风贴,午夜之眼	2,2
神秘的世界,艾迪龙战将	4,7	大运动会,爆笑吸血鬼	6,3	女恶魔人,恶男杰特	8,9	机动战舰,非常偶像 KEY	2,2	破邪大星,特搜机动队	3,3
橙路 TV 版,剧场版	24(16),1	新无责任舰长,头文字 D	5,10	铁铁新世纪,装甲骑兵	4,3	青色宝贝,猛鬼校园	6,6	宝魔猎人,机动警察的诞生	3,3

日本经典电视连续剧,日语原声,中文字幕 价格见 2、3 期广告,邮费一律 15 元(无论多少)

PS 俊平你好,亲子恋人	8,11	悠长假期,恋爱世纪	11,11	同一屋檐下Ⅰ、Ⅱ	12,14	真之日,恋の暴走特急	12,12	透明人间,苏醒之金狼	13,11
爱的真谛,周末婚	10,9	爱情白皮书,青春无悔	11,10	一吻定情Ⅰ、Ⅱ	12,6	GTO Ⅰ(麻辣老师)	12	茶煲四姐妹,猎艳男孩	12,12
患难见真情,恋爱论	12,10	人往高处爬,礼物	13,11	一个好人,成田离婚	11,10	GTO Ⅱ(直海老师)	12	星之金货Ⅰ、Ⅱ	12,12
独身生活,超能力魔法	10,9	是谁偷走我的心	5	101 次求婚,急症室 24 小时	12,13	沉睡森林,美味关系	12,10	圣者之行进,鬼之栖家	11,11
舞夜凶铃の螺旋	13	协奏曲,因爱之名义	10,12	老师你知道吗,兄弟	12,12	偶像妈咪,庶务二课	12,12	青之时代,远亲不如近邻	11,10
东京爱情故事,新闻女郎	11,11	何日再相逢,恶女	13,11	好消息,不老的传说	12,12	未成年,魔女の条件	11,11	神,只是再多一点,男人三十五	12,11
午夜凶铃,葡萄酒专家	12,8	银狼怪奇,爱与和平	7,12	小报,理想之结婚	10,10	失乐园,29 岁圣诞节	13,10	猎艳男孩,三姐妹侦探团	12,10
女医,说老婆的坏话	11,11	邂逅,跟我说爱我	12,12	沙滩小子,世纪末之诗	12,12	天使的工作,戴面具的女人	12,10	恋爱本色,自从遇见你	12,13
暗恋,百分之百去爱	12,12	单身贵族,最后之恋	10,10	16 岁新娘,非洲之夜	10,11	平安夜,东京大学物语	10,10	高校教师,独身生活	11,10

原装 WS 16 位手掌机售 450 元,邮费 30 元。原装 WS 卡,价格一律 380 元,邮费 15 元,特快专递 35 元。机器人大战、SD 高达、电车 GO、铁拳 3、洛克人、新世纪 EVA、节奏 DJ、神机世界、上海麻将、数码恐龙、陆行鸟等。

日本经典原声音乐 CD 精选,具有极高的欣赏和珍藏价值,价格见 2、3 期广告,邮费一律 15 元(无论多少)

96 年日本卡通主题歌集 2	99 年卡通单曲票选排行榜	纯爱手札,藤崎诗织	幽游白书/歌唱大集合	心跳回忆,橙路
灌篮高手主题歌插曲	名侦探柯南单曲大集合	太空战士 7-重奏版	宫崎骏作品精华集 3	超时空要塞 1,2,3
96 年主题歌集排行榜	新世纪-真心为你,超时空加强	新世纪特别纪念版	罗德岛战记英雄骑士传 1,2,3	生化危机,可有记起爱
银河英雄传说精选合辑	罗德岛战记精选合辑	机器人大战 F 完结篇	99 年卡通单曲票选排行榜 1,2,3	机动战士主题歌
电视卡通王主题歌总动员 1,2	久石让作品精选合辑	97 卡通主题曲精选	名侦探柯南单曲大集合	浪客剑心特新精选曲
城市猎人精选合辑	超时空要塞 TV 版主题歌	新古灵精怪(橙路)钢琴	彼男彼女主题歌集	迈向 2000 特受欢迎动画新世纪 1,2,3
新世纪特别纪念版	96 年日本卡通主题歌总动员 1	97 女神事务所,单曲精选	魔法公主	全日本超级动画主题曲
97 卡通主题精选	樱花大战 1,樱花大战 2	电影少女-原声集	超时空要塞精选集	太空战士 8 主题曲

超任博士机 可玩以下特新 SFC 游戏:35 元/套,免邮费。火焰纹章——圣战、火焰纹章 776、鬼神幕末降临。

特别推荐

★全新双制 6 吋彩电,自带天线,可收看全部有线节目,可配接任何游戏机、VCD 机,画质清晰,色彩鲜艳,造型美观,售价 480 元,邮费 30 元。

★VGA·BOX:利用电脑彩显玩游戏,看 VCD 已不是梦想,多功能 VGA-BOX 适用于任何电脑彩显,可配接 DC、PS2、N64、PS、SS、MD、VCD 摄像机、有 5 组端子,可同时接驳五种不同的电器,高清晰的画质给您一种意想不到的全新感觉,售 380 元,邮费 20 元。

本中心大量现货经典土星 SS 游戏 380 余种,索尼 PS 游戏 500 余种,价格见 2、3 期广告,邮费无论多少一律 15 元,只要备选 3-5 种即可满足您的要求,SS 目录请参考电软第二、第三期广告,函索目录 3 元/份,需付回程信封并贴足 0.80 元邮票。

主机 DC、PS、SS、SNK 彩掌机、SFC 三合一光碟机、WS 掌机、GBC、GB 及周边配件请参阅电软第三期广告。预订 PS2 主机、特优价、请电话询问。

本月特价商品,邮费一律 15 元

				GB 夜用灯	15	通用 AV 三分插	18	各种 GB 对折线	8
				GB 专用包	25	MD 彩掌机变压器	20	SNK 彩机皮套	15
PS 日产原装振柄	98	PS 中文金手指+书	38	3DO 对战柄	40	PS 挎包	20	N64 机械人大战	600
PS DDR 舞蹈跳垫	55	PS 手柄延长线(2 米)	10	SS 4M 加速卡	80	PS 双人街机大摇台	180	二手超任机全套	550
PS 铁手 2 型振动枪	75	PS 对战柄	13	超任透明连发柄	25	PS 北通野牛振柄	65	二手索尼机全套	750
PS 振动赛车对战摇台	150	PS/SS S 端子线	8	超任金碟/目录	90/10	SS JVC 光头/三洋光头	110	二手土星机全套	550
PS 电影卡(不须引导)	180	SS 液晶记忆柄	35	超任双线火牛/AV 线	30/15	SS 记忆卡/SS 金手指	75/60	二手 N 制电视 29 吋/25 吋/14 吋	
PS 北通振动方向盘	220	SS 土星遥控柄(2 只)	58	拷贝超任节目	2.5/片	PS PDA	350	1200/900/400 元 运费 150/150/80	

本中心招收维修索尼 PS、土星及其它游戏机学员,包教包会。

详情电话联系:024-22521225

电话(传真)024-22521225、24816648　批发专线(只限批发)013904007836　013909820456

乘车路线:北站乘 209 路,南站乘 216 路,到北市场下车,北市邮局北行 60 米,北市市场大厅一楼内 18C 号

分店地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号金利达游戏机专营店　联系人:马宏杰　电话:024-23510278

邮编:110001 南站长途客运站南行 300 米,南昌中学旁边。※分店专业维修索尼、土星机,速度快、价格廉。

华隆五爱市场批发部开业:地址:五爱市场南区五爱购物城 167 档　电话:024-24816648 批发零售项目与广告相同,欢迎惠顾。

南京新世界

公司宗旨:信誉第一,价格低廉,保证质量,服务周到

优惠价:		邮费	优惠价:		邮费
原装索尼 PS 机(原装全套、直读)	1100 元	50 元	6 寸液晶彩显(N/P)	280 元	30 元
超任光盘一体机(送新节目近 2000 种)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	300 元	30 元
任天堂彩色手掌机	650 元	40 元	步步高 16 位机	160 元	40 元
原装世嘉 DC 机(原装手柄、中文说明书、保修卡、火牛、游戏碟)				1750 元	50 元

本中心备有大量动画 VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信索取目录,请付回程信封及邮资。

特别推荐:索尼 PS 机专用跳舞地毯(香港原装) 单价:60 元 邮费:30 元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 **N64** 主机,光碟机以及 **GB** 机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址:中央门金桥市场东三楼 734 包间	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界中央门总店	地址:南京建宁路 27 号	电话:025-5504672(传真)	联系人:王小姐
南京新世界新街口商店	地址:南京中山东路 113 号	电话:025-4545355	联系人:李小姐
南京新世界太平南路店	地址:南京白下路 218 号	电话:025-4453509	联系人:谢先生
南京新世界夫子庙商店	地址:南京建康路 185 号天宇市场	电话:025-6626111-350	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼销售店	地址:南京鼓楼中央路 23 号	电话(传真):025-3227953	联系人:谢小姐
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路 65 号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高 峰
南京新世界邮购部	地址:南京中央路 23 号	电话:3227953 邮编:210008	联系人:卫小姐
南京新世界城南维修部	地址:南京白下路 218 号-1	电话:025-4453509	联系人:小 陶
南京新世界城北维修部	地址:南京中央路 23 号	电话:025-3227953	联系人:陶先生

南京新世界经营总部:纽沃德(NEW WORLD)实业有限公司业务联系,查询:
联系人:颜先生 TEL(FAX):(025)5621582 5504672 地址:南京建宁路 27 号



色彩王国 2

《色彩王国》面市以来,即受到广大原画爱好者甚至原画创作者的好评,刚一上市就出现了供不应求的局面。应读者的迫切要求,《色彩王国 2》将于 4 月中旬发售。

《色彩王国2》按照画材的种类,分成 11 个单元,25 位绘画大师根据各自的经验,配合精美的彩画,由浅入深的讲解彩画的绘制技术。精美的原画更使人爱不释手。最后的“大师寄语”如同画龙点睛,看似平淡的寄语,却道出了彩画蕴含的纯真境界。相信《色彩王国 2》会给你带来又一个惊喜。

本书定价:25元

邮购办法:

①每册书另加挂号费2元,邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社

联系人:薄国庆 邮编:100026

电话:(010)65010344 (010)64447183

携手共创·电玩新领域!

长春市 金卡王 电玩商行

专业批发、零售、邮购各种高档游戏机、卡、碟及周边配件

批发零售:1、DC 机·PS 机(5501、7501、9001、9003、5502、7501、9002、5903)·N64·SFC 机·SS 机(JVC、世嘉、胜利)·3DO 机及千余种软件。

2、GB 机(彩色、荧光、薄/厚机);GB 卡(单卡、合卡百余种)

3、周边设备(大手台、中、小手挚、方向盘、振动枪吉它、跳舞垫、PS/SS·VCD 卡及游戏机背包)

服务项目:1、免费对换 GB 卡,邮资自负。

2、精修游艺机,专业人员进口仪器,立等可取。

售后服务:本店所售商品实行“三包”保证质量,终生维修。

欢迎来电索取价格表,本店吉林省“街皇”总代理及有少量大型游戏机及小型二手机。

地址:长春市重庆路 15 号,和平大世界商场一楼“金卡王”电玩专卖行 邮编:130041

传真/电话:(0431)8956096/晚 8947098

BP 机:126-5550126 联系人:赵文君

天天 游戏专卖

天天宣言：我们不追求绝对的低价格，我们只追求特合理的质量价格比！

大攻略（邮费一律 4 元） 单价

- 游戏志千禧年鉴（游戏介绍、秘技、攻略）（32 开 284 页 2 册全彩） 35 元
- 99 拳皇格斗技（32 开 145 页全彩送出招 VCD1 张） 35 元
- 99 拳皇连续技（32 开 151 页全彩） 30 元
- 生化危机 3 攻略书（32 开 156 页全彩送动画集合 VCD1 张） 30 元
- 太空战士 8 全流程攻略书，PS/PC 双用（32 开 248 页全彩送动画集合 VCD） 50 元
- 寄生前夜Ⅱ（32 开 95 页全彩） 25 元
- 阿兰多拉Ⅱ（32 开 143 页全彩） 30 元
- 妖精战士Ⅲ（32 开 140 页全彩） 30 元
- 龙骑士传说（32 开 240 页全彩） 34 元
- 盗墓者Ⅳ（32 开 112 页全彩） 30 元
- 修道院之谜（32 开 159 页全彩） 30 元
- 生化危机光枪版（32 开 129 页全彩） 30 元
- 盗墓者Ⅳ（32 开 190 页黑白） 30 元
- 大航海时代 4（32 开 143 页全彩） 30 元
- 恐龙危机（32 开 128 页全彩） 30 元
- 寄生前夜Ⅱ和龙骑士二合一攻略（32 开 80 页黑白） 14 元
- KONAMI 劲舞足谱（32 开 217 页全彩送教学 VCD1 张附日本、台湾 DDR 大赛实况录像） 28 元
- 北欧战神（32 开 125 页全彩送游戏 1 套） 35 元
- 基连野望（32 开 120 页全彩送游戏 1 套） 35 元
- 世纪末吸血鬼（送游戏 1 套） 35 元
- PS 主要游戏金手指宝典（16 开 159 页 400 余种游戏密码） 38 元
- PS 金手指 2000 年第一弹（32 开 136 页黑白 300 种密码） 20 元
- GB 口袋妖怪金、银上册全攻略（32 开 77 页全彩） 25 元
- GB 口袋妖怪金、银下册全攻略（32 开 87 页全彩） 25 元
- GB 牧场物语Ⅱ（32 开 100 页全彩） 25 元
- GB 勇者斗恶龙Ⅰ＋Ⅱ（32 开 100 页全彩） 25 元
- GB 口袋妖怪赤，青，黄，绿四合一完全攻略（32 开 128 页全彩） 25 元
- GB 新攻略五合一（口袋红、绿、吞食天地、月影村、四驱车） 25 元
- 过期游戏志（25，43，，44，45，47，48，49，61，64，66，72，74，76，77，94，95，97，112） 邮费均 5 元 35 元

PS 正版盘（邮费：10 元/套）

太空战士 8(4CD)	780 元	生化危机 3(1CD)	600 元	铁拳 3(1CD)	370 元	97 拳皇(1CD)	360 元
		心跳回忆 2(5CD)	680 元	武藏传(游戏，资料各 1 张)	370 元		

DC 正版盘邮费一律 10 元

创造足球协会(1CD)	650 元	街霸 ZERO Ⅲ(1CD)	420 元	索尼克(1CD)	230 元	EGG	450 元
D 之食卓Ⅱ(4CD)初回限定版	580 元	世嘉拉力Ⅱ(1CD)	400 元	魔剑 X(1CD)	550 元	日本纯原装 PDA	480 元
生化危机Ⅱ(2CD)	500 元	神机世界Ⅰ(1CD)	420 元	格斯拉Ⅰ(1CD)	220 元	PS 舞毯(带灯)	60 元
莎木(第一章横须贺 4CD)初回限定版	730 元	99 拳皇(1CD)	460 元	任性桃天使Ⅱ(1CD)	420 元	PC 舞毯(带灯)	65 元
鬼屋外传(1CD)	450 元	空中力量(1CD)	410 元	漫画英雄 VS CAPCOM(1CD)	400 元	PS/PC 双用舞毯(带灯)	70 元
快打刑事(1CD)	430 元	梦幻模拟战千禧版(1CD)	480 元	生化危机 代号维罗尼卡	650 元	以上舞毯邮费一律 20 元	
魔鬼电单车(1CD)	400 元	鬼屋Ⅱ(1CD)	480 元	生化危机 代号维罗尼卡限定版	680 元	本店所售舞毯均为通威国际有限公司产品。	
蓝刺(1CD)	380 元	苍钢奇兵(1CD)	450 元	疯狂出租车(的士)	450 元		
VR 射手 2000(1CD)	450 元	VR 战士Ⅲ(1CD)	240 元	GT 赛车	470 元		
		刀魂(1CD)	480 元	电脑战机	460 元		

PS 游戏目录册（1300 种游戏）小攻略目录册 8 元 2 元　动画 VCD 目录（300 多种动画）2 元 1 元　PS 配件目录册 1 元 1 元
DC 硬件目录册 1 元 1 元　N64 卡目录册 1 元 1 元　PC 软件目录册（300 余种游戏及工具）2 元 1 元

地址：北京市东城区东直门内大街 **149** 号（**106**、**107** 路电车东内小街下车，**24** 路东直门内大街下车）　邮编：**100007**
收款人：汤卫民　电话：**(010)84010216**　电话：**(010)69519621**（邮购咨询热线）
通州区店：**1.** 玉带河大街 **147** 号　通州区店：**2.** 新华大街潞州商城一楼　联系人：田英珍

北小街　天天　东直门内大街　南小街

兰州格林游戏机销售中心

专业批发、零售

1. 世嘉 DC，索尼 PS，任天堂 GB 手掌机，各种机型及周边配件齐全。
2. 备有大量 PS 软件，日本卡通 VCD，音乐 CD，GB 卡带，并诚征各地动画 VCD 经销商，价格特优。
3. 本中心为北通产品甘肃特约经销维修商。
4. 本中心面向各地办理邮购业务（邮购特价：PS 软件 4 元/片，卡通 VCD6 元/片），所售商品保证质量。

批发电话：0931－8867223　(0)13909490955
联系人：巩先生
分销部地址：兰州市西北电子商贸城一楼 106 房间
电话：0931－8622749　联系人：马小姐
邮购地址：兰州市南昌路 711 号　收款人：王秀园

哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

跨世纪大酬宾

超新登场：
99 真草雉京：外衣＋内衣＋裤子＝420 元
99K'上衣＋裤子＋项链＝360 元（皮版）
草雉京（矢吹真吾）：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝400 元
八神庵：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝380 元
特瑞：上衣＋裤子＋帽子＋内衣＝320 元
特价推出全皮版：
98 草雉京：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝450 元
98 八神：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝420 元
火神大衣：320 元　八神大衣：320 元　特瑞大衣：320 元
斯科尔：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋手套＝460 元（赠太八挂历一本）
塞法：大衣＋内衣＋裤子＝400 元

凡在本店一次性消费一千元者赠送黑白 GB 一部

克里丝：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋护腕＝280 元
七枷社：上衣＋裤子＋背带＝280 元
学生装（立领装）：上衣＋裤子＝240 元
女神异闻录 2：
周防达哉：上衣＋裤子＝220 元
荣吉：上衣＋裤子＝220 元

本月特价商品
斯科尔项链 50 元/个
八神裤子 80 元/条
七枷社裤子 80 元/条
K'裤子 160 元/条
太八打火机 60 元/个
99 草雉京内衣 120 元/件。

特价推出春季廉价版：

草雉京领标：	5 元/对	草雉京头带：	20 元	草雉京皮手套：	80 元
特瑞帽子：	80 元	八神项链：	35 元	K'项链：	35 元
外国僵尸魔鬼面具：	60 元	HOT 胸章：	25 元/个(版面多)	HOT 头巾：	35 元
HOT 项链：	35 元	HOT 肥裤子：	80 元(颜色全)	HOT 明信片：	50 元/套
HOT 笔记本：	20 元/本	HOT 钥匙链：	35 元/个	HOT 电话本：	30 元/个
HOT 背带裤：	160 元/条(颜色全)				

特价推出格斗王钥匙链，包括：八神、K'、草雉京、太八、生化危机 3、圣剑传说、铁拳 3 等，每条 15 元。
特价推出 2000 年精美挂历，包括：太空战士八、心跳纪念品、饿狼传说、新世纪福音战士、山脊赛车 4 每本均 25 元。
特价推出 PC 与 PS 两用跳舞地毯，每条 65 元。

HOT 四件套：银灰棉马夹＋外白短袖＋内黄短袖＋肥裤子＝280 元
HOT99 演唱会出场服：上衣＋裤子＋300 元
HOT 套服：：西服＋裤子＝300 元
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣＋裤子＋400 元

以上服饰均包邮费，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。（注：如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚，均写净量尺寸，索取游戏服饰相片及详细资料每份 5 元）。

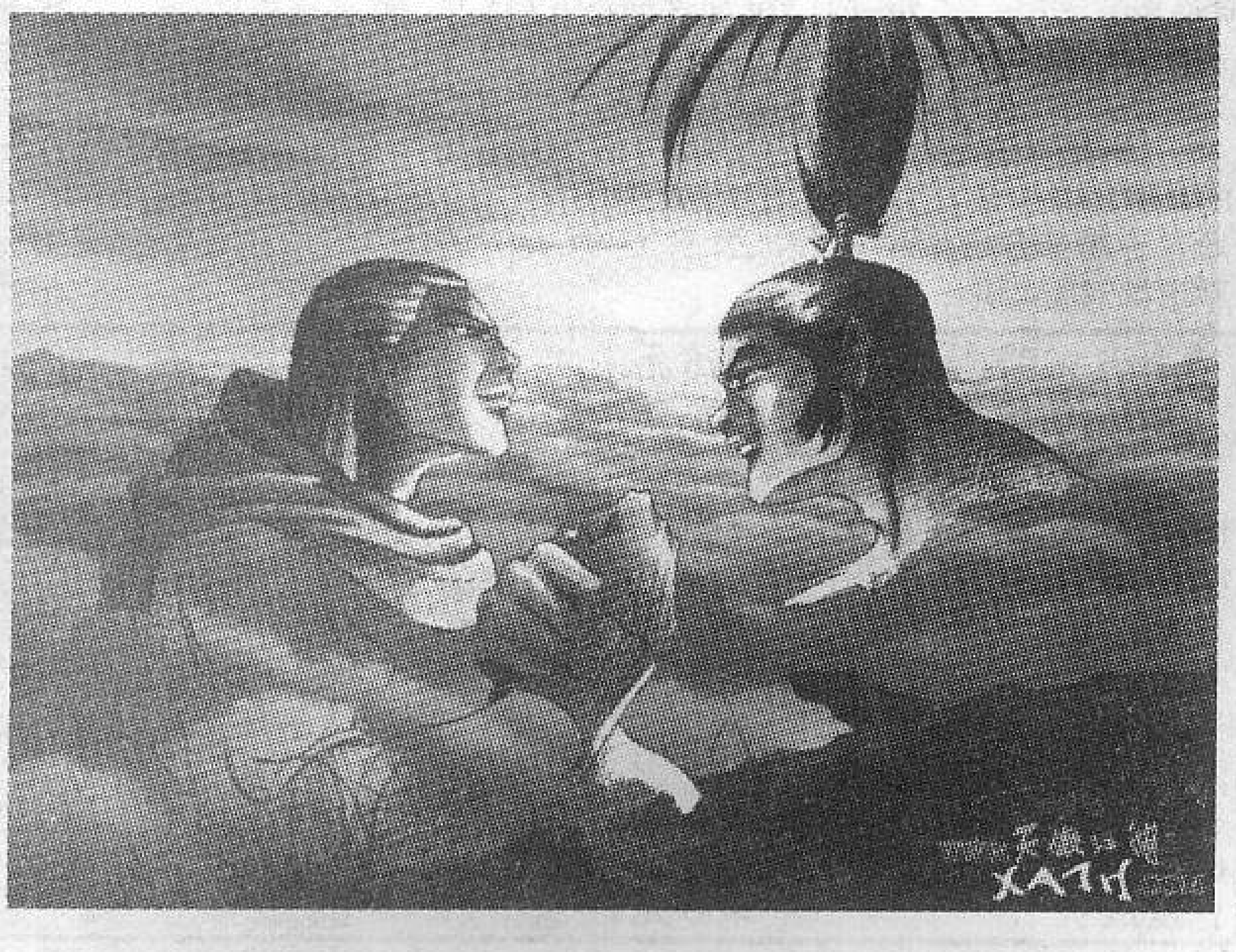
友情客串哈尔滨现代游戏机专卖店
地址：哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号
邮编：150080　收款及联系人：杜遴遴
联系电话：（晚）0451－6670072　传呼：(0451)128－5102818
批发专线：013904646351

笑傲江湖

www.xajh.com

★ 请注意:本游戏内容不涉及政治、文化、经济、教育等严肃话题,请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏。

★ 另外,本站点拒绝中小学生访问。



笑傲江湖简介

笑傲江湖是由北京乐斗士工作小组出品的一款大型多人的网上图形游戏,无须购买软件,只要在主页上下载一个不大的客户端即可畅游于江湖之中。



在笑傲江湖中,玩家不必记住文字MUD中那繁复的指令,因为游戏是本着一鼠走天下的原则而设计的,所以在江湖中除了谈话和攻击敌人外基本上只要有一个鼠标就可以完成您想做的所有事了。游戏除了兼容MUD外,界面还包括图形、声音、文字和动作,其性质可以描述为MUD + CHAT + RPG + SLG + AVG。值得说明的是游戏中玩家的进度将会永远保留,而游戏的规则经过将近一年的考验和改进,也已经渐渐趋于完美。

自从1999年4月推出游戏以来,到今年3月游戏中已经注册了超过12万的侠客,每日最大在线人数1600人。主页上论坛帖子总数已经突破60万,而且还在以每天4000个帖子的数量激增。目前主页日访问量超过8万,在"网易计数"分类排行榜中稳居游戏类站点第一名,商业站点总排行前25名!堪称中国网络在线游戏的翘楚!

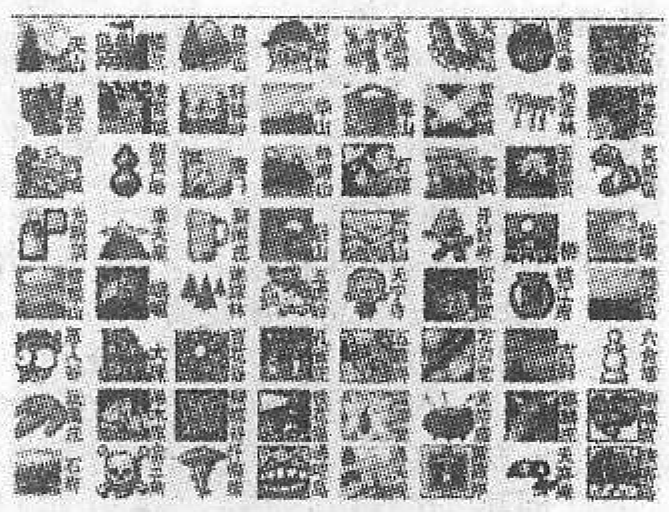
笑傲江湖主题

本游戏宣扬的主题是爱国主义精神。游戏的故事背景是在明朝,倭寇屡次三番骚扰我东南沿海。著名的抗倭将领戚继光为了联合所有民间力量共同战斗,于是向当时武林中最负声望的二十大门派发出了联合抗倭的召唤。而你——作为某个门派中一位刚刚下山的弟子,就此投身到这场轰轰烈烈的抗倭斗争当中。

身为真正的江湖儿女,你可以选择成为一个快意恩仇、剁手锄奸,为抗击外来的侵略而不断奋斗的大侠;也可以当一个人见人恶,以PK为己任的大魔头(我们并不提倡);反正一切尽在你自己的掌握之中。随着游戏的不断深入,武侠小说里的各种神兵利器、绝世武功和奇珍异宝都将一一展现在你的面前。总之,只有你想不到的,没有我们做不到的!

笑傲江湖内容

笑傲江湖中共设64个地点,存在20大门派,总计300种侠客身份让你扮演。游戏中还存在着近千种威力各异的武器,以及有各门派特色的数百种内功心法供你选择。



游戏制作人员为了增强江湖中的互动性,还独具一格的构思和设计了救人机制和结婚机制。

由于救人机制的出现,使江湖凭添了一番人情味,更有无数的热血男儿,因为救人或被救而相识相知,进而惺惺相惜,最后结成异姓兄弟,并在今后的江湖岁月中共甘苦。

而结婚机制算是救人机制的一种引申吧,有一些初涉江湖的女侠客,因为不知江湖的险恶,而被恶人所害,所幸给一大侠相救,两人相识后,渐渐暗生情愫,最后结成只羡鸳鸯不羡仙的神仙眷侣。象这样而结成夫妇的侠侣目前江湖上已经有数百对了,其数目还在不断增加之中。

怎么参加游戏

首先您必须到我们的主页www.xajh.com下载一个客户端软件,才能上网玩笑傲江湖这个游戏(游戏所支持的操作系统为中文WIN9X和WIN-NT4.0):

(1)笑傲江湖标准客户端软件--ludsetup.exe

这是玩笑傲江湖必须下载和安装的。

(2)笑傲江湖升级套件--wwwXXX.exe

这是笑傲江湖的升级软件,更新较快,目前已经到了6.02版本。该软件必须与标准客户端配套使用。

(3)另外还有很多非必须安装的套件,如-newbk.exe、newmid.exe、aniwep.exe等等。

这些软件都可以增强游戏的声光效果,但不是必须安装的,您可以按您的需要自由选择。

在这里需要说明的是,当您安装游戏时,必须先安装标准客户端后才可以接着安装其他的配套程序,不然的话,游戏将无法运行。安装完毕后,在您的桌面上将会出现一个名叫LUDOS的图标,双击它后,您就可以进入笑傲江湖的武侠世界,开始您的江湖生涯了。

好了,游戏就介绍到这儿,那我们江湖上见吧!

★ 游戏巫师热线 zhuchiren@ xajh.com

★ 其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com

★ 北京地区玩家欢迎拨打1608001专用号码参加大型网络游戏《笑傲江湖》。同时享受上网费30元包月服务,畅游互联网中各类游戏天地。咨询电话:010-64971912

让电子游戏不再是奢侈品

重庆仙童电玩俱乐部

PS、DC、GB 超低价发售

PS 碟、动画 VCD、动画音乐 CD 价格同上期广告。

5 张起邮,免邮费,欢迎来电来函索取目录。

特别推出:跳舞地毯,振动吉它,各种人物手办,GB 卡等商品供你选购,欢迎来电来函索取目录。

本店慎重承诺:决不出售翻新机及更换光驱的主机。

注意:1. 本店会对寄出的每件商品进行检查,以保证您能正常使用。

2. 请邮购 PS 碟及 VCD 的朋友在汇款单上多写几个品种备选,以便在差某个品种时可以补上。

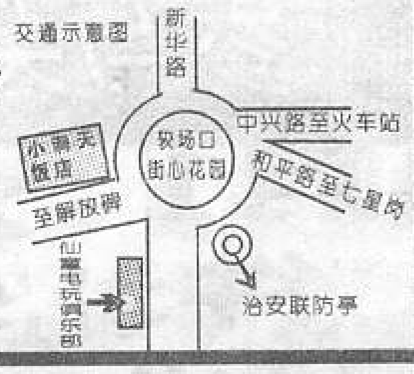
3. 来信及汇款单请一定写明自己的姓名、地址、邮编,以保您能及时收到回信及商品。

地址:重庆市渝中区较场口石灰市 4 号

邮编:400010

电话:023－63741116

传真:023－63736302



永恒百货　游戏世界

☆本部专业经营各种国产、进口游戏机,PS2、DC、PS、SS、GB 机、NEO · GEO 手掌机,16 位立体机、小霸王平面机卡。

特约代理:各种游戏机配件及北通产品。

以上产品均是原装正货,享有一年原厂保修,终身维修。

☆专业修理各类游戏机,快速实惠。

另有大量 PS、SS、GB、DC 的原装碟、卡供出租 1.65 元/天

地址:上海市中山西路 262 号(长宁路口)

电话:62331646

本期特惠
跳舞地毯(带灯)40 元/个
限两周

安徽合肥　游戏之屋

电玩专营店

☆本店现有专业人员维修 PS 主机光头,凡 PS 主机光头零件不缺不损,均可保证修复,并保质 6 个月,修理费每台 100 元。

☆本店提供品种全的 SS、PS 游戏碟,品质上乘,欢迎来信索取目录,目录免费。

☆本店近期新到大量动画 VCD 及偶像剧场,欢迎广大玩友踊跃购买。

☆本店现存大量香港版《游戏志》,由 40 期至 100 期不等,每期 25 元,欲购从速,售完为止。

地址:合肥市红星路 36 号(商之都向东 80 米)

邮编:230001　电话:(0551)2661691　联系人:杨健

本店现新开游戏之屋销售维修中心。

地址:合肥市安庆路 166 号　邮编:230061

电话:(0551)2644285　联系人:李先生

淮南地区连锁店:超腾电玩专营店

联系人:胡先生　电话:(0554)6645278

阜阳地区连锁店:古商城电玩专营店

联系人:肖先生　电话:(0558)2260314

安庆地区连锁店:万卡游戏专营店

地址:安庆市考肃路 153 号

联系人:方先生　电话:(0556)5545596

南京地区专营连锁店:风云电玩专营店

一店地址:中央路 359 号(许府巷车站旁)电话:(025)3462500

二店地址:珠江路 1 号(同仁市场 905)　电话:(025)3229766

天津 新光 大明 游戏机专卖联合推出

批发另售:

1、索尼 PS、土星 SS,各型号主机及周边配制(老节目 3 张/10 元)

2、彩色、夜光、黑白 GB 机(百余种卡)

3、十六位世嘉 II 型机(全兼容、双制式)(百余种节目)

4、八位机(50 元/台)学习机(95 元/台)(百余种节目)

5、日本动画卡通片(百余种节目)

欢迎国内软件及各种游戏机配置直接厂商合作 13802089809

服务:专业维修并收购索尼、土星、超任、GB、世嘉机、卡

十一年的经营史,您会感到有信誉和安全感,每天都有新产品,每天都有新节目。

新光专卖:和平区滨江道 91 号

电话:022－27128075　劝业至解放桥中间

大明专卖:天津商场对面麦当劳前 100 米

电话:022－27263218　南开三马路 51 号

北京万和一族电子销售中心

2000第一弹 凡于4月1日起至4月28日止，在万和一族各店（暂不含加盟店）

抽奖

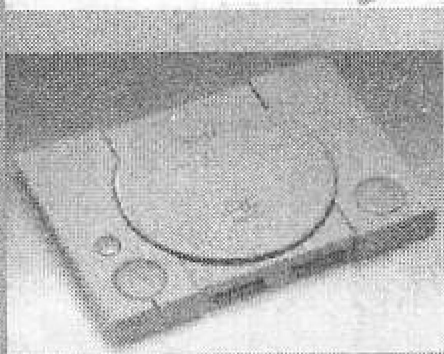
购买或邮购或维修物品

均可参加抽奖活动。奖品如下：（获奖名单在6月份杂志刊登）



DC128位游戏机（全配置） → 一等奖 2名

Dreamcast™ が身近になりました。



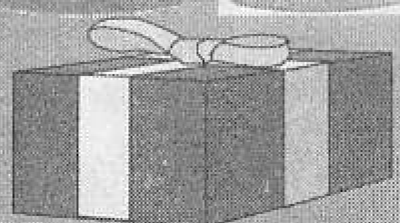
PS32位游戏机（全配置） → 二等奖 2名

PlayStation



GB彩色超薄游戏机
GB黑白超薄游戏机 → 三等奖 5名 / 四等将10名

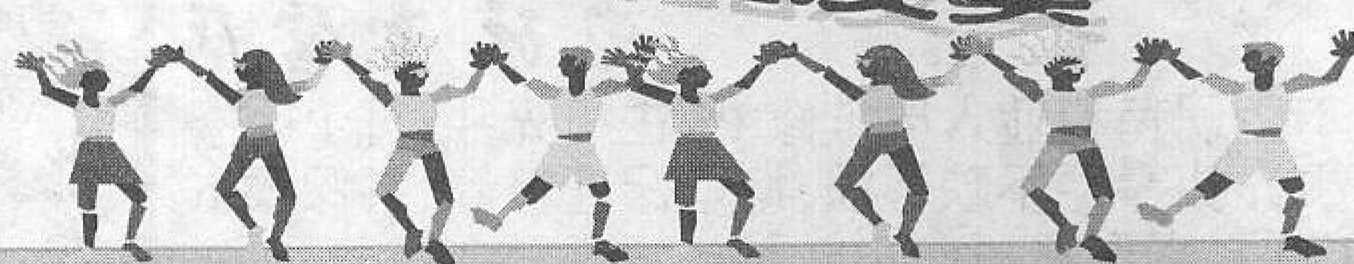
GAME BOY COLOR



？？？？？ → 参与奖 100名

西城分店 隆重开业

A 4月1-2日来店100件礼物大派送
B 开业大喜 有2-8折商品发卖



地址：西四东大街36号

北京

北京万和一族总店　维修中心：北京美术馆后街亮果厂6号　010-84034181
宣武分店：宣武区宣外大街148号　83169050 崇光百货南行或102，105公汽菜市口下车北行50米路东
西城分店：西城区西四东大街36号　**66520587 西四十字路口往东20米路南 103路 22路公汽西四站 胜利电影院对面**

天津

天津万和一族总店：天津南开区鞍山西道龙井里3号楼底商　电话：022-27375476
天津加盟店：北辰区双发商业街17号　电话：26828304

四川

成都加盟店：四川成都市新华大道文武路160号 TEL:0286747410

河北

张家口加盟店：河北张家口市宣化区天泰寺街1号 0313-9013422

山东

烟台加盟店：烟台芝罘区掖平街10号副1号

WANHEYIZU@china.com　　WANHEYIZU@china.com

北京万和一族电子销售中心

汇款地址：北京东四邮局630信箱 陈光 收 邮编：100010邮购查询：010-64037924

龙之风印	18	热血高校	18	花木兰	31	口袋妖怪 金	35	口袋红中文	60
魔界塔士外传	32	炸弹人1/2/3/4	18	空牙	19	口袋妖怪 银	35	口袋黄中文	60
魔法阵	32	桃太郎	25	菲利猫	17	少年街霸	48	口袋青中文	60
科学怪人	18	七龙珠激斗传	20	叮当2	17	音乐节拍2	50	七龙珠中文	60
炎之弹平2	23	月影村怪物	20	98足球	19	勇者斗恶龙1+2	58	钢铁友情	60
摩托车	18	动物园2	25	四驱车2	21	第三次机械人	35	游戏王2	55
超斗士激传	18	名侦探柯南2	19	98篮球	19	格斗料理传说	45	信长野望2	32
西游记	18	鬼太郎	19	神探柯南	19	统钢战记	50	模拟大富翁	30
魔法骑士2	34	吞食天地（中）	20	**黑白卡**		**彩色卡**		超级玛莉3	35
魔法骑士3	34	三国志（中）	21	洛克人8	22	究极麻雀	41	柯纳美赛车	33
SD机械人大战完结	28	口袋恋爱	21	天使之翼	19	萨尔达中文	68	学级王	36
王国物语2	30	牧场物语	21	96格斗王	18	勇者斗恶龙中文	73	口袋弹珠台	31
圣剑传说	30	三国英雄（中）	20	97格斗王	51	松鼠大战	47	泡泡龙4	33
光之继承者	30	98海战	18	斩红郎	20	机甲宝宝合集	61	孤岛冒险者	35
公主钟声	30	米达机械人	23	RB饿狼	19	西部枪手	34	黑超特警	33
铁拳3	28	超魔神英雄	22	双截龙	17	99足球	41	口袋妖怪6	33
超级玛莉7	20	幽游白书1/2/3/4	20	天外魔镜	21	HQ赛车	41	勇者炸弹人	31
太空战士4（中）	26	侏罗纪（中）	56	大海战	17	超真实钓鱼	46	麻雀王	33
二次机械人大战（中）	28	大贝兽	22	大战略	21	机甲宝宝太阳版	46	女神转生外传	31
化石创世纪	45	金刚战士	23	猫侍	21	魔法气泡外传	41	机器猫赛车	33
口袋妖怪（红）	20	昆虫博士	21	斗神传	21	次世代陀螺战	45	大贝兽物语2	40
口袋妖怪（绿）	20	情书3	34	国盗物语	17	牧场物语2	45	人猿泰山	51
口袋妖怪（青）	20	魂斗罗6	17	侍魂	19	四驱车3	45	动物园	45
口袋妖怪（黄）	28	J联盟	20	95格斗王	19	魔法战士	41	实况足球2	40
口袋妖怪大竞赛	26	荣光足球	20	冒险岛3	19	心跳回忆体育篇	52	坏玛莉2	45
口袋妖怪（紫）	40	实况足球	22	篮球飞人	18	心跳回忆文艺篇	52	天使王	33

勇者斗恶龙1+2彩版攻略30
牧场物语2彩版攻略 30
口袋妖怪彩版攻略30

闪灵战舰	33	真人快打4	33
恶魔王	33	蚊哥正传	31
魔法泡泡通	33	黑巴斯钓鱼	35
萨尔达传说	33	三国志2	37
保龄球	33	未来篇	33
99NBA	31	过去篇	33
黄金鼠	31	猫捉小鸟	33
音乐节拍	33	勇者斗恶龙怪兽篇	42
芭比娃娃	38	动物园3	65
罗德岛战记	31	海陆空	33
矿王	33	以下几盘是黑白卡	
丛林冒险2	37	007	17
怪兽力量	33	阿拉丁	16
大盗伍佑卫门	33	师子王	18
昆虫博士2	45	蜡笔小新	16
沙罗曼蛇	35	风中奇缘	18
影武者	35	12人街霸	18
格斗之王	35	蝙蝠侠与罗宾	18
大战略2	33	鸟人战队	19
飞龙之拳	33	机械战警3	16
叮当云中历险	45	蚯蚓战士	18

世嘉卡带 邮费5元 GB卡带 邮费5元 世嘉卡带 邮费5元 GB卡带 邮费5元 世嘉卡带 邮费5元 GB卡带

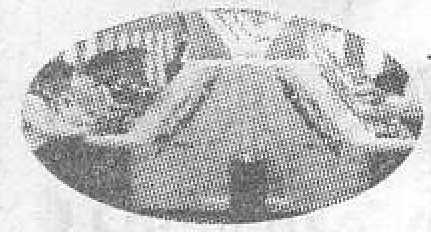
航空霸业2	65	圣战风云	65	射击类		大吟酿	12	侏罗纪	26	洛克人3	28	顶级赛车2	21
恐龙兄弟2	32	梦幻模拟1	39	洛克人	29	西部牛仔	15	超级玛莉	29	喷火龙	21	网球	17
三国5全中文	39	光明十字军	54	雷鸟4	20	火爆警长	15	机器猫	12	索尼克1	17	实况足球2	26
梦幻模拟战中	39	光之继承者	45	沙漠风暴2	26	冲破火网	11	复仇者	22	索尼克2	18	台球传奇	21
皇帝财宝中	71	梦幻模拟战2	39	毁灭警官	26	模拟坦克	15	战斧3	21	索尼克3	21	热血足球	17
众神遗产中	39	攻击潜艇688	26	骷髅行动	26	动作过关		鸟人战队	26	索尼克4	21	天使之翼	17
水浒传中	39	太阁立志传中	65	F-117	23	水浒风云	45	阿拉丁	26	索尼克5	40	川崎赛车	21
悟空外传	39	中国象棋中	17	机动双雄	12	花木兰	42	HQ追踪	12	战场之狼	12	摇滚赛车	22
大航海1中	39	格斗类		沙漠风暴3	29	杨家将	38	肥瘦大盗	12	兰博三	12	印地赛车	26
大航海2中	39	98格斗王	35	忍无可忍	26	玩具总动员	40	外星王子	26	雷霆计划	12	十项全能	32
吞食天地中	39	超级16人街	78	空牙	20	战斧4	21	外星战将	17	星际奇兵	22	冬季奥运	27
封神榜中	39	铁拳3	35	MG-29	20	X-MAN2	26	恶魔城	17	蜘蛛人	22	赌城	15
信长霸王转中	39	真侍魂	26	雷电传说	20	风中奇缘	40	蝙蝠侠罗宾	26	重装机兵	12		
三国3中	39	12人街霸	22	雷鸟3	12	割喉岛	26	米老鼠纪念	30	F-15	25		
大富翁中	39	世界英雄	26	魂斗罗	22	狮子王	36	猫捉小鸟	21	异型风暴3	12		
三国列传	29	真人块打4	40	真实谎言	26	侏罗纪3	40	原始人	12	武士魂	21		
三国志2	39	VR战士2	26	火枪英雄	20	蚯蚓战士2	36	007情报员	12	美国队长	12		
太空战士中	39	幽游白书2	35	大坦克	17	忍3	21	波斯王子	21	双截龙2	15		
台湾大亨中	35	霸王摔跤	36	鲛鲛鲛	17	黑水海盗	21	消失的世纪	32	体育类			
古代封印	40	豪血寺	35	越空狂龙	22	松鼠大战	21	特型金刚	30	98足球	38		
主题公园	25	饿狼传说2	36	机械战警4	26	狮子王2	36	变形金刚	27	98篮球	38		
沙丘魔堡2	21	龙虎拳	26	异形战士	26	格斗四人组3	36	武器之王	17	98冰球	38		
特殊部队357	78	七龙珠	22	红色战区	26	漫画英雄	26	海豚1	17	机车王3	18		
皇家血脉	49	七龙珠完结篇	32	沙漠风暴1	26	七喜小子2	36	鬼屋3	26	环球赛车	21		
新超级大战	39	侍魂	36	大旋风	17	美少女战士	26	海豚2	21	篮球飞人	26		

世嘉卡 GB卡 均可进行换卡

所有价格只对邮购，如直接购买，以各店店内标价为准。

PS原装振动手柄	100/10	PSIC记忆卡1M	20/6	PS生化危机3专用枪	100/20	GB薄机套充	37/6
PS跳舞地毯（无灯）	45/15	PS透明记忆卡1M	25/6	PS电影卡	190/10	GB彩机套充	37/6
PS跳舞地毯（有灯）	60/15	PS透明记忆卡2M	40/6	PS AV线	10/5	GB小电源	15/5、
PS吉他（振动）	120/20	PS透明记忆卡8M	55/6	PS S端子线	12/5	GB万能线	28/6
PS四分插	99/10	PS 9系机器VCD卡	250/15	PS-PC连线	15/5	GB薄彩镜面	10/5
PS振动方向盘	165/20	PS最新金收指书	13	PS制转	32/10	GB比卡丘彩	35-50/
PS振动枪 黑色	65/13	PS原装背包黑色	65/15	PS原装手柄	50/10	色背包系列	10

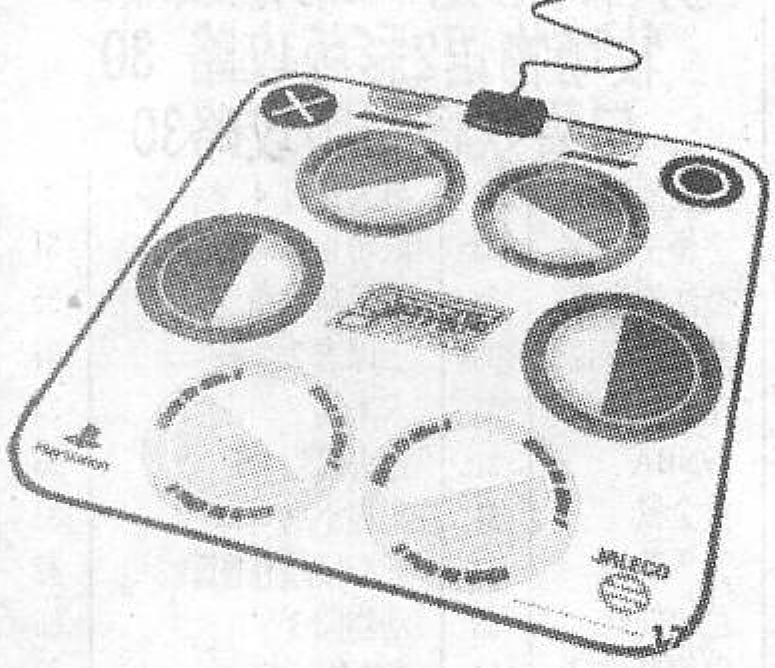
WANHEYIZU@china.com **WANHEYIZU@china.com**



全国喜爱街机射击游戏的同志请高度注意，1945是如何打到200万分以上的，已有天津读者向日本人请教得出。下期此栏见。必见！！

一舞惊人

天语



天师，你好！我是一名南京的读者，看见第二期有刊登我的评语，兴奋不已。不过在这里还是有些后悔，因为上次我说“时空之轮Ⅱ大有超越FF8之势”，但在我真正完整地玩了一遍太8后（投稿以后），我才真正明白FF8为何被称之为大作。时空之轮Ⅱ虽然也很优秀，但是还不足以拿来与FF8作比。

在南京，DDR很流行，可能不及上海等地，但高手绝对不少。这儿有日本原装的DDR 2ND混街机，脚感强过PS改装机百倍，我等常到此练习以提高技艺，不过每当遇到高手才发现自己实在太菜。第二期上说S．P跳BUTTERFLY(HARD)160连击，S级得22607600分，我实在不知把这个成绩放上来是什么意思，不会是封神吧？我也试着跳了一下，结果得了个SS级，3339300分，178全连击，170个PER非，8个GREAT。这种成绩在我们这儿随便拉个人就能跳出来。我的水平基本上就是八个脚的歌全都能过。AM－39 90％的把握拿A级，DUB I BUB 80％拿B级，I BLIEVE IN MARIDE 80％拿B级，其他的目前基本上都是C级。请天师注意，以上均为MANIAC八个脚。

不过，最令我感到恐怖的是这儿有人能将MANIAC的PARANOIA MAX 190(鲜红封面，就是PARANOIA 180右边那个最变态的)跳得A级，把歌曲中后部分那段毫无人性的舞步都基本上全吃了，令我目瞪口呆，这可是昨天我亲眼所见。这儿还有一位仁兄能跳过MANIAC的DUB I DUB的HIDDEN模式，也是相当了得。不过很可惜，南京还没有这方面的比赛，如果有的话，大家苦练，高手一定更多。

最后想请教天师一个问题，就是上次“时空之轮Ⅱ”的攻略中说游戏会在屏幕左上角显示HOME或ANOTHER，可我怎么也找不到，以至于不看攻略的话，连自己是身处哪个世界都不清楚，这是什么原因？怎样判断我目前是身在哪个世界？麻烦你了。（南京紫竹林 卫伟）



←此人岂可不知？

●答：看来多到机厅走走就能发现高手。其实廊主当初是个挺爱跳舞的汉子，可过了几个月他似乎又不跳了，你大概不知道……咳咳……他那个成绩是PS版的，当然廊主也很爱跳街机，但“一到街机就有些……”。莫说廊主了，哪个舞友敢说自己是最好的？据说，PEPSI公司欲举办一次劲舞大赛呢(可能要和SEGA合办)！

要说到原装机，还真得谢谢科乐美各地事务所，天津不少机厅就有原装巨无霸，家家儿有鼓（同轴音箱），电吉他已经到了2ND，DDR和DJ更到了4TH以上，个中高手却并不多，因为，高版本DDR难度有些大，打鼓、弹吉他还有DJ更是“非专业莫问”，就这，也有众多半专业乐手或打或弹至3、4千万分的，当然，一律REAL模式。在天津打日本原装的全新或二手大型游戏机是全国最便宜的，简直是白玩。

北京方面，跳舞高手基本集中在世嘉店的原装2ND等机台（盗版脚感差？），他们的水平大概比信中的高手低一点（只有一个人跳得特别稳健，胜过信中），也是MANIAC8或是使用隐藏指令“箭头儿逐渐消失”，马马虎虎，跳的时候低手的身体不停转圈，自我陶醉(可那个高手的跳姿却明显稳、准、狠)。不过世嘉进的那台杰里科STEPPING STAGE2倒真是挺好，不但机台本身颜色美丽，而且音乐动听，音效也很专业，还带大屏幕真人画面，看起来十分过瘾，尤其是SCATMAN JOHN说唱，可说是绝了，但万万没想到此人竟然于1999年12月3日……唉。除了科氏的打鼓，杰里科的这款游戏也已经移植给PS2了(PS2版独加后街男孩、BRITNEY SPEARS、STEPS等人气组合。当然更少不了经典的SCATMAN)。

原装机台最密集的社会主义现代化国际大都市上海，情况如何就不清楚了，肯定也火。谁有听说或有看到，可将情报寄来。

问题是不能跳盗版(又来了！？)，原装机台的脚感就没法儿和PS改大型一样，前者能买后者10个还不止（STEPPING STAGE2价格约12万元，PS改大型仅八千)。更别提家用跳舞毯了，一跳就产生“位移”。看来街机还是无法被“模拟”，真的。

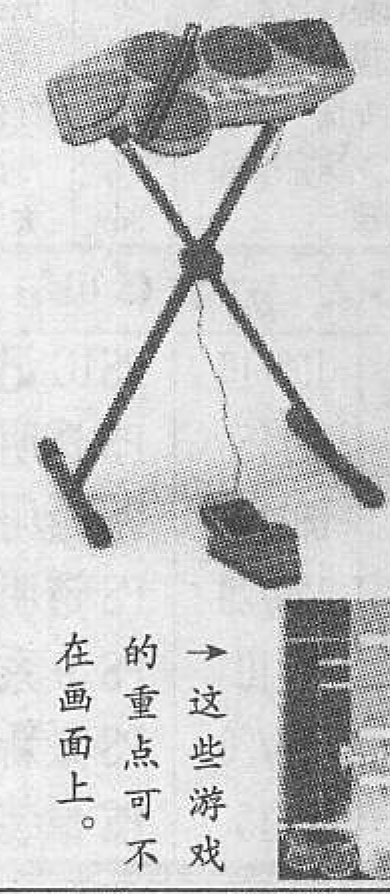




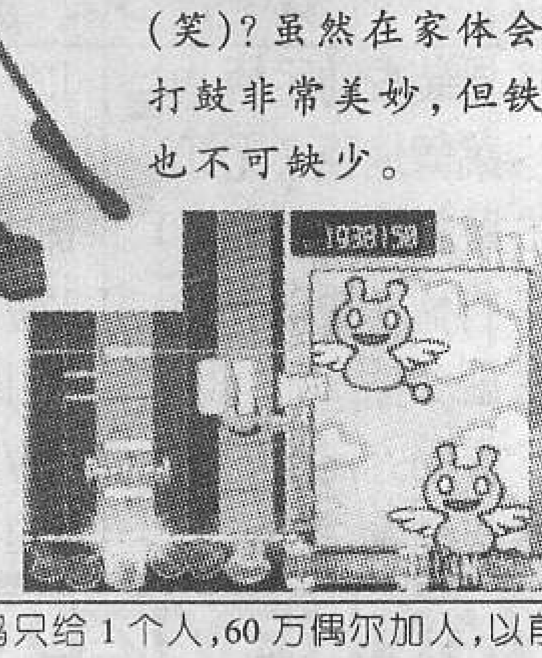
←科乐美又推出键盘乐器的模拟。太专。



↑BEMANI Ⅲ，键盘复杂更增脚踏。



←这是PS2的打鼓游戏所对应的周边。不知里面有没有YAMAHA的技术(笑)？虽然在家体会打鼓非常美妙，但铁也不可缺少。



→这些游戏的重点可不在画面上。

天语：BOSS又将难度调高了。战国ACE在6难下很不好打，只有一次不死人见“终”，过不去156万。6难GUN鸟只给1个人，60万偶尔加人，以前曾在4难下用TETSU至2－4，突破百万大关！！！因长期在NGO CANDY机台练习，惊悉SNK被收购的消息后今每每投币时均向SNK致以最崇高敬意。

次世代丛书新千年新春新书

为阅关族提供最好的精神食粮，责无旁贷！

4月初出版



GAME BOY 千年珍藏本
GB 读本第 3 弹

· 98 年秋 - 2000 年 1 月新游戏介绍
· 500 万大作《口袋妖怪金、银》攻略 · 全详解 · 十几部全新 GB 游戏攻略 · 全新 GB 秘技收录
· 口袋本 424 面 · 定价：18.00 元



都市流行·酷（春季版）
都市流行系列丛书第 3 弹

· 国内唯一一本面向男孩的街头流行文化专辑 · 为你展示最炫、最酷的流行服饰 · 比 COOL，我说了算！ · 国际 16 开本，108 面全彩，4 月底出版
· 定价：19.80 元

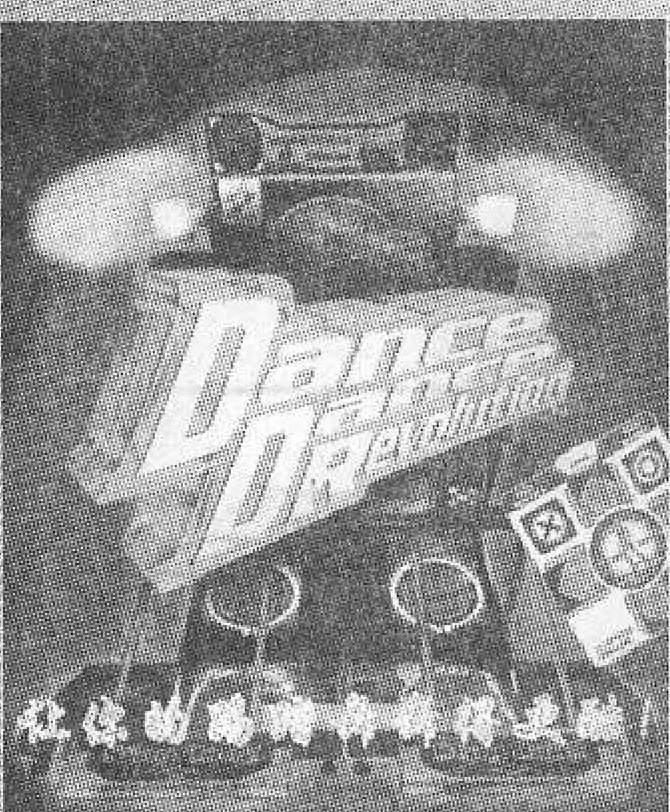


2000 年增刊

· 全新策划令你耳目一新
· 彩色招贴免费赠送
· 出版日期：5 月中旬
· 定价：? 元

DDR 热潮节节升温再添烈火干柴

热爆劲舞 VCD



· DDR 日本大赛实况
· DDR 日本大赛花絮
· DDR 完全秘笈教学
· DDR 真人示范教学

热爆劲舞实战秘笈教学（已出版）

＋

热爆劲舞完全足谱攻略



惊喜价 28 元

在家健身自娱
游乐场出尽风头
全家人闻乐起舞
爹娘喜上眉梢

· 邮购办法见第 40 页
· 《2000 年增刊》详细内容、价格见第 5 期杂志，敬请期待！

千载难逢 东京游戏展双 CD 大饱眼福
一本万利 全彩画册等于书价岂非白送

赠品之一



东京游戏展全彩画册

130 面，进口铜版纸精印

赠品之二



东京游戏展双 VCD

真实再现游戏展盛况。

赠品之三



●收藏纪念之三
●口袋本 304 面

赠品之四



●收藏纪念之四
●口袋本 304 面

邮购须知
①杂志将在收到汇款单两日内将书寄出。
②所有图书在赠书期间免收邮费。
③活动截止日期：2000 年 4 月 30 日
④别忘记在附言栏写明你所邮购的图书和赠品。
⑤如汇款两周后仍未收到图书，可来电查询。
汇款地址：北京 6129 信箱发行部(100061)
联系电话：(010)67152757



请记住 2000 年 4 月 30 日

赠品之五



●少量库存，赠完为止
●收藏纪念之一

以下图书均价	每本 25 元
以上五种赠品	买一送一

书名	说明
游戏画集·街霸 3	另类游戏原画设定，画风独特。
创刊五周年纪念特辑	游戏史、杂志史不可不知。
MAGIC 地带	国内第一本动、漫、游专辑，得意之作。
都市流行·酷	唯一面向青少年的街头流行文化丛书。
96 合订本(下)	不知杂志过去，不会了解杂志的今天。
走进星球大战	电影星球大战史·设定、剧照等。
游戏原画设定 2—6 册	顶尖游戏的设定一网打尽。
98 合订本(上)	从批发商仓库里"发现"的"文物"。

致歉：《三栖人》、《94 合订本》、《99 下半年合订本》及《原画设定》(一)已无货，请勿汇款邮购。

①凡一次性邮购下列图书满 40 元的读者，可任选以下一种赠品：

A、《收藏纪念》之三(浪客剑心)
B、《收藏纪念》之四(GB 秘技全书)
C、东京游戏展画册 + 双 VCD 光盘一套
D、《收藏纪念》之一(游戏机硬件百科)

②凡购以下图书任一种者，可获赠《东京游戏展》全彩画册一本(不含双 VCD 光盘)。

书名	价格
99 秘技宝典(上、下册)	32 元
秘技宝典(修订本)	17 元
都市流行·酷(秋季版)	19.80 元
99 上半年合订本	28 元
GAME BOY 特辑(口袋本)	14 元
绝对 GAME BOY 读本(口袋本)	14 元
(新)GAME BOY 千年珍藏本(口袋本)	18 元
(新)都市流行·酷(春季版)	19.80 元
(新)DDR 光盘(附实战秘笈教学图册)	28 元

 《电子游戏软件》杂志每本 8.40 元。99 年第 10 期以后各期有货，邮费免取，欢迎邮购。





MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

漫画英雄对卡普空2

～群雄新章～

CAPCOM“漫画英雄对卡普空”的续篇新作品，这次还有新的原创角色登场哦！





AC	
厂商：CAPCOM	类型：FTG
对应：VMS	发售日：2000.3

DC	
厂商：CAPCOM	类型：FTG
媒体：GD-ROM	发售日：2000.3.23

系列最新作2000年春在街机(NAOMI)和DREAMCAST上登场！

聚集了漫画英雄与卡普空的角色，并且一同进行激烈对战的就是“漫画英雄VS卡普空”了，而其第二款作品即将与玩家们见面了！时间预定于2000年春天在街机和DC上面同时发售。在登场角色的数量方面，现在尚未明朗，不过似乎会是该系列登场以来人数最多的一次。在战斗人数方面，这次也采用了3对3的战斗方式，这是已经确定的。除此之外，通过DC的虚拟记忆体(VM)，玩家将可以在DC和街机上面交替使用属于自己的资料记录哦！



←新角色隼人。来自于“星际悍将”系列的角色。从3D变到2D，让人感觉到一股新鲜感。

↓画面、声光效果和攻击方式都有了大幅度的強化，美丽且爽快的战斗就此展开！



战斗系统为





3对3的模式喔！



新要素“多重超级组合技”！

STORY

“波蚀之铠”……

这一开始只不过是一个普通的传说罢了。

而且是一个永远不会发生的传说。

但是，现在它出现了。

在一次偶然的发掘中，命运的丝线再度被牵动。

这些生长在海上的生物，便成了异形的姿态并带来了死亡之风。

就在不祥之影要把希望之光给遮住的时候，战士们再次集结了。

并且一同向“发端之海”与它的深渊前进……

虚拟记忆体将会如何的运用呢！？

玩家在街机上可以将虚拟记忆体插入，并且利用此虚拟记忆体，似乎可以让街机有所进化。此外反过来说，玩家可以用街机版的相关设定让DC版的也有所进化。不过到底会有什么样的变化，现在尚未明朗就是了……

DC ⇄ NAOMI

虚拟记忆体



将会如何的进化呢！？

再度掀起格斗之岚的不败英雄，出动！！

新角色的陆续参战！

除了必然出场的历代角色之外，还有许多系列中初次登场的角色喔！比起前作来说，这次的阵容组合又再加强了不少。在这里我们便来介绍5位新登场的角色，而在这之中的“露比”和“亚明哥”这两位角色并没有在其他的作品之中出现过，可是完全的原创角色喔！



←MARVEL公司发行的漫画“X-MEN”系列中，人气角色“凯布鲁”，他可是队长的儿子喔！



→卡普空早期的人气街机“SONSON”。其主角的孙女“孙孙”也出动了！

MARVEL SIDE

从未来世界来到这里的队长之子

使用超级重装武器，技巧高超的佣兵！

凯布鲁







本名为涅桑·克里特法·萨玛斯，是从2000年后未来世界而来的高強佣兵，拥有宇宙最強等级的感应运动能力，通常则是使用未来武器进行战斗。



←使用各种武器的強力佣兵。

暗之世界所培育，愤怒的突变体

以自己身上的骨头作为武器来战斗！

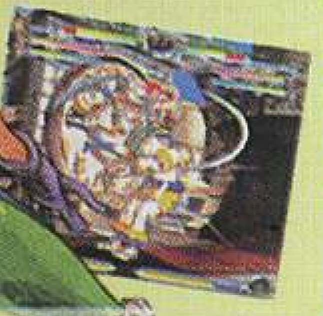


←拥有特异体质的黑暗英雄，攻击的方式看起来也相当诡异。

玛萝







本名为莎拉，在下水道秘密培育的突变体孤儿。因为其异常的成长方式，所以用自己的骨头来作为武器，为了让普通人和英雄感受到自己的痛苦而战斗。

系统也进行了超级强化！

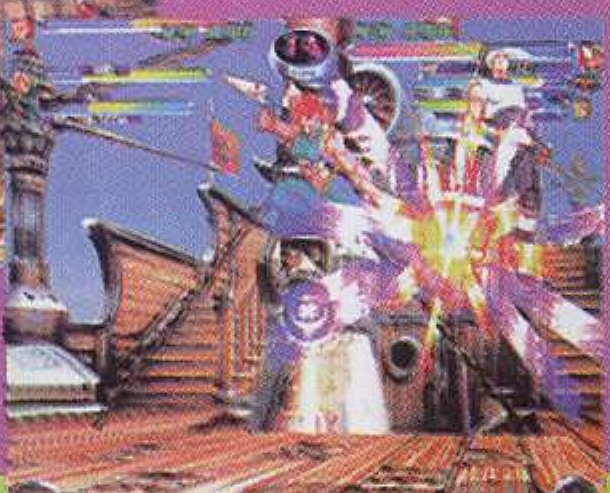
除了这次的3对3战斗，让队伍组合战更加具有丰富的变化之外，游戏对于前作受到好评的系统，也做了改良并且融入其中。除此之外，这次还有三个人轮流进行超级组合技攻击的“多重超级组合技”和三个人同时使用超级组合技的“可变式组合技”，这个部分也是玩家们非看不可的。

可变式攻击

前作也有出现的系统，战斗中进行同伴之间的交替，在这同时这位上场的同伴会对敌人进行攻击。而在前作之中，下场休息的同伴其红色的损血部分会慢慢的加回去，这次会如何呢？







↑→凯布鲁和队友玛萝进行交换，凯布鲁退下之后，玛萝便随即登场并攻击准人。

同伴会进行攻击并且登场

多重超级组合技

多重超级组合技，其基本名称是来自于超级组合技的，也就是三个人连续使用的新系统。原本強力的超级组合技将会以三连发的形式攻击，其威力相信也是可以推想而知的。

首先是队长



再来是凯布鲁



最后是米斯塔德姆





100 HIT !?

↑→单发的攻击段数也相当多的超级组合技，在三连发下其段数更是不用说了！

3人连续地发动超级组合技！

CAPCOM SIDE





太平洋上远近驰名的女海盗，操纵魔力道具来进行战斗！

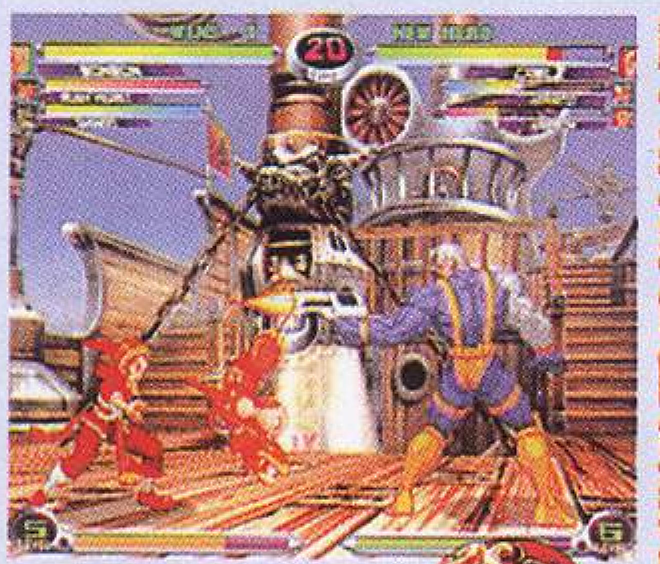
露比·哈德

海盗的女头目，以偷盗取得的"魔力道具"来进行战斗，因为基鲁德（海盗组织）要确保"波蚀之铠"的计划，使得他们这队海盗卷入了骚动之中。



←以独特战斗方式战斗的女海盗，她也是其中一位原创的角色。

在修习仙术中的小齐天大圣，使用祖父交给他的金箍棒来破裂天空。






孙孙

修习仙术中的齐天大圣，为了探求袭击村庄的奇病之谜，便从祖父那取得了金箍棒并开始旅行。在旅行途中与女海盗露比哈德认识，并且两人一起行动。

↑在极度兴奋的状态下变身成巨大的猿猴！并且进行暴走。

有精神并且温和的植物人，为了探索让植物枯萎的原因而展开了旅行

亚明哥





自绿色丰壤之国的"母亲树"所散布出的种子，成长为植物人的亚明哥。性格相当的有精神并且温和，为了探索让植物枯萎的原因而展开了旅行。



↑召唤植物，哈哈！

可变式组合技

这也是前作就有的系统，同伴们同时使用超级组合技来攻击，之后顺便进行角色交替。在前作中最多只能两人同时攻击，但这次因为是3对3的关系，所以最多可以三人同时进行攻击喔！

强力无比的



三人同时



合体攻击！



发动！



←发动之后在画面上还会有角色的特写出现。

光线攻击



→最后是第三人凯布鲁的超级组合技，共848连击！

攻击 攻击




接着是一阵狂打

←在三人同时使用超级组合技下，瞬间就351连击了。

真是令人感到太爽快了！

↓在打倒对手后，会有象这样的帅气胜利画面出现。若是能一直用超级组合技打中对手，胜利也就不远了……

胜利



STREET FIGHTER EX2 PLUS

街头霸王 EX2 PLUS

曾在街机版上造成轰动的隐藏角色，目前已经确定能够在PS版上直接选来使用啦！不过仔细一瞧，角色选择画面中，怎么还是有一个空格呢？真是令人费解！？

PS	厂商：CAPCOM　类型：FTG
	媒体：CD-ROM　发售日：99.12.22

游戏开始玩家能够选择的角色总共有20人。其中有10位是隆、肯、春丽等大家耳熟能详的角色，另外10位则是北斗、史卡罗马尼亚等ARIKA公司的原创角色。

在之前的街机版上，只要满足特定的条件，就可以选用七濑、加鲁达、凯利及夏朵盖斯特这4位隐藏角色。在PS版中，七濑一开始就可以选用，其余3位则还是要满足条件后才能选用。这回就来介绍这后3位角色的招牌格斗技吧！





这20位以外的角色



满足条件之后就可以选择

果然还是有隐藏角色！



魔龙裂光

↑类似升龙拳的招式，打中对手会令之燃烧。



神鬼发动

↑从飞行道具开始在一定距离产生斗气的招式。



神气发动攻

↑空中版“神鬼发动”，变成多段HIT技。



雅龙灭蹴

↑从空中跳下的蹴技，接续膝蹴完结技。



凯利

STORY

受到不明人士的“神鬼发动”攻击而坠落山崖的凯利。虽然后来死里逃生，却丧失了记忆。然而却也激发出凯利身上特有的本能，让他能够拥有从恐怖感中所产生的斗气。还有当他再度与北斗相会之时，不知情的凯利却感到心乱如麻。

“你到底是谁呀……”

凯利的造型和前作相比有很大不同。不但黑发变为白发，两手之中也多了青白色烈焰般的斗气，好象要将对手烧掉一般。其格斗技也和隆和肯有诸多类似之处。



瘴鬼发动

↑这是类似豪鬼“瞬狱杀”的新技。凯利全身会先散放闪光，然后就……

朝对手奔过去的连续技



←↑接连使出连续技！最后凯利就在倒在地上的对手面前抱头伤心。

夏朵盖斯特



STORY

夏朵盖斯特是出生在一个政府借法律之庇护，从事合法犯罪，致使人民只能靠一己之力来保护自己的时代。对于这般的政府，身为现代必杀工作者的他，应付对策就是靠人工强化自己的身体，甚至甘心冒险将人工武器加在自己身上。

“这般程度的小角色打得过我吗？”

在本作之前，从未曾出现过的全新角色。在既存角色中，和他最为类似的就是史卡罗马尼亚。他也能够不断使出超乎一般常人的格斗技……

必杀技 死亡粉碎



↑对敌手的突进技有多段HIT。

必杀技 死亡剑蹴



↑急降下蹴技，可将跳跃通常技作为取消技使用。

超级必杀技 死亡之梦



↑类似“螺旋狂热”和“螺旋之梦”的招式，可做连续技。

超级必杀技 死亡能量



↑将敌手吸入类似黑球的气中，再将之弹飞。

陨石必杀技 超级死亡能量



↑→当他全身放出光芒之后，会踏前一步出拳。被他打中之后……



↓对手体内会产生能源球，他自己则在一旁观看。最后对手大爆炸。





加鲁达



STORY

加鲁达是产生于人类邪念之中的负面产物。而每个人都会具有的发怒、憎恨、嫉妒、背叛、失望，全都是加鲁达生存的原动力。加鲁达也会随着挑战者之不同，在外型上会有所变化。对手越强，他也会变得越强。对于复仇心切的对手，他也会以更强的憎恨心应战。

“放马过来吧！我让你尝尝什么叫生不如死……”

加鲁达曾在前作中登场，是非人类的角色。这次从他的全身各处也会飞出刀刃，让对手感到恐怖。除了前作中的必杀技，这次又新加了新格斗技喔！

必杀技 鬼斩



↑从双腕双足中突刀出刃象X字一样回转上升的招式。

必杀技 雷牙



↑从双肩突出长刃的招式，可以“贯穿”空中敌手。

超级必杀技 鬼燕舞



↑以双足为轴，旋转攻击的招式，空中也可以出。

超级必杀技 苍魂弹



↑身边盘旋的鬼火向敌手进行三次攻击的新投。

陨石必杀技 凶刃旋袭



↑→朝对手突进的同时，会出乎意料之外地使出刀来大砍特砍一阵的技。







大墙画廊 彩版vol.39

S：千禧龙年的春天到了，画廊的春天到了吗？大家不要懒惰哦，韶然春光、妩媚春色，大家放开手脚在画廊的无限天地中"驰骋"吧！

P：从去年底开始"DDR"在中国的风行实在是出乎我的意料，不仅有D版的"DDK"机台，更有甚者用跳舞毯加上一个硬木板就美其名曰成了跳舞机，电脑上的"DDR"更是充斥着各个电脑商户的门前，当然也有商家不惜血本引进原装的"DDR"。最近我又搞到一块名为"Dance Station"的跳舞板，但似乎已没有当初那么狂热的跳舞激情了。也许"DDR"可以称之为一种文化现象，它一方面也证明了社会和人们心中的REVOLUTION。呵呵，我跳的那个记录（2期杂志P56下面）在大家面前献丑了，据天师说已有人破了，别笑话我。

——廊主SHADOW&PHOENIX

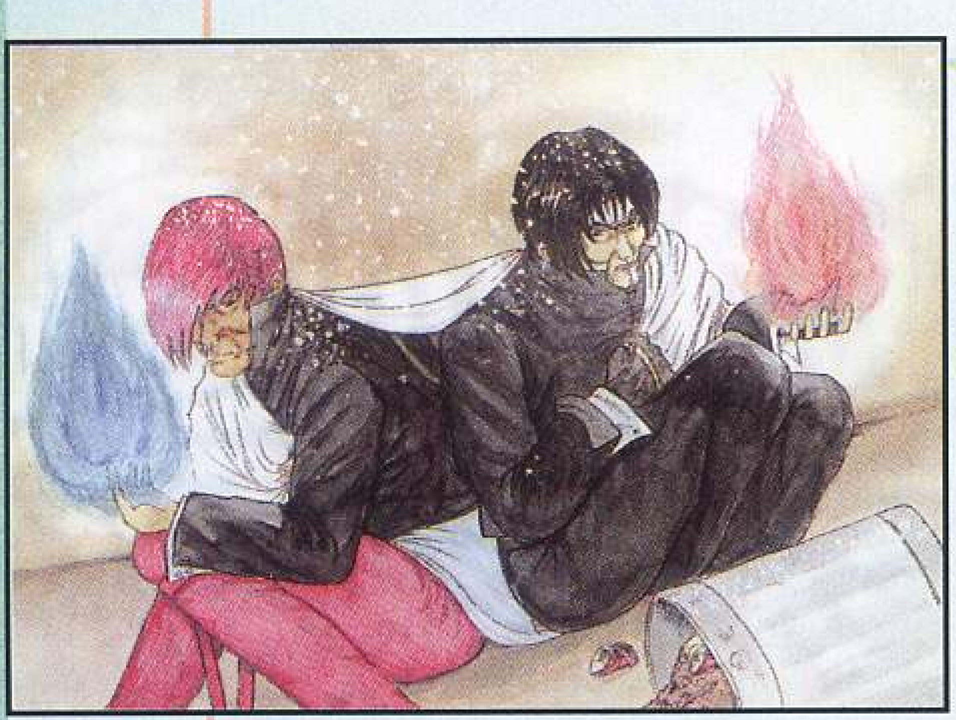


《侍魂III版格斗王97》 武汉 李景轩

S：此画好象已经被我"雪藏"两年多了。

P：苍月扮舞？我不干，色扮还差不多。

（廊P：★★★）



《暂停~~先暖和一会儿》 江门 FIGHT PIG

S：排山倒海（草雉）VS双龙出海（八神）

P：很适合刚刚过去的那个寒冷冬季。

（廊P：★★½）

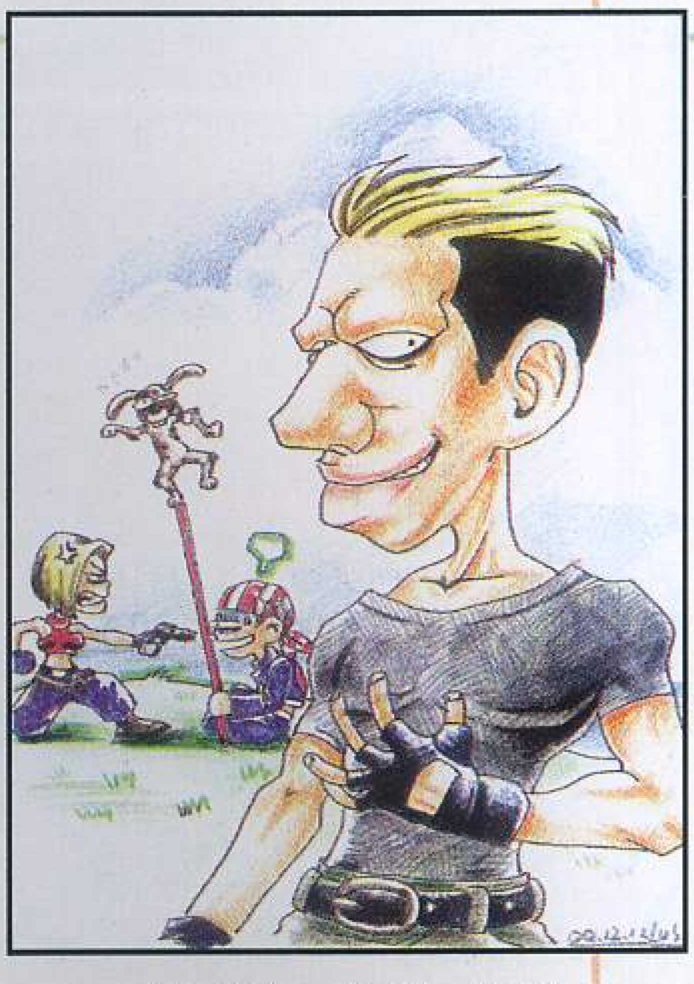


《My Best Lover》 上海 绯雨闲丸·G

S：X-JAPAN的SS版我也是一直没有搞到……

P：你究竟喜欢他什么呀（我好嫉妒）？

（廊P：★★★）



《无题》 钦州 陆明

S：山崎在旁边琢磨什么坏事呢？

P：比利的胆子还真不小，不怕玛莉打啊！

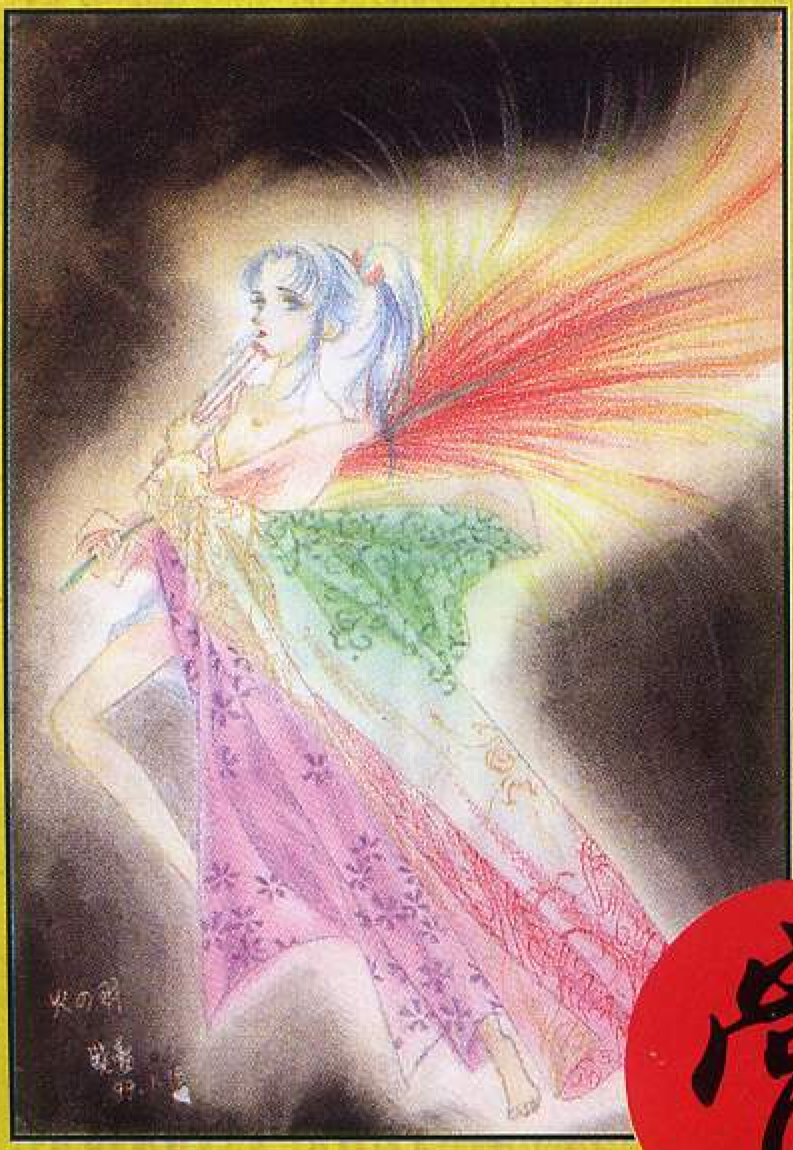
（廊P：★★★）

《火の羽》 贵州 苏晓蕾

S：舞拿的应该是PHOENIX送给她的羽毛。

P：这个舞显得有些单薄（好心疼）……

（廊P：★★★★）



赏



《舞在浣熊市》（计） 西安 段蒙

S：看来我要飞身前往浣熊市去救我可爱的舞啦！

P：掉在地上的球球好象《生化危机》中丧尸的眼睛。

（廊P：★★★）

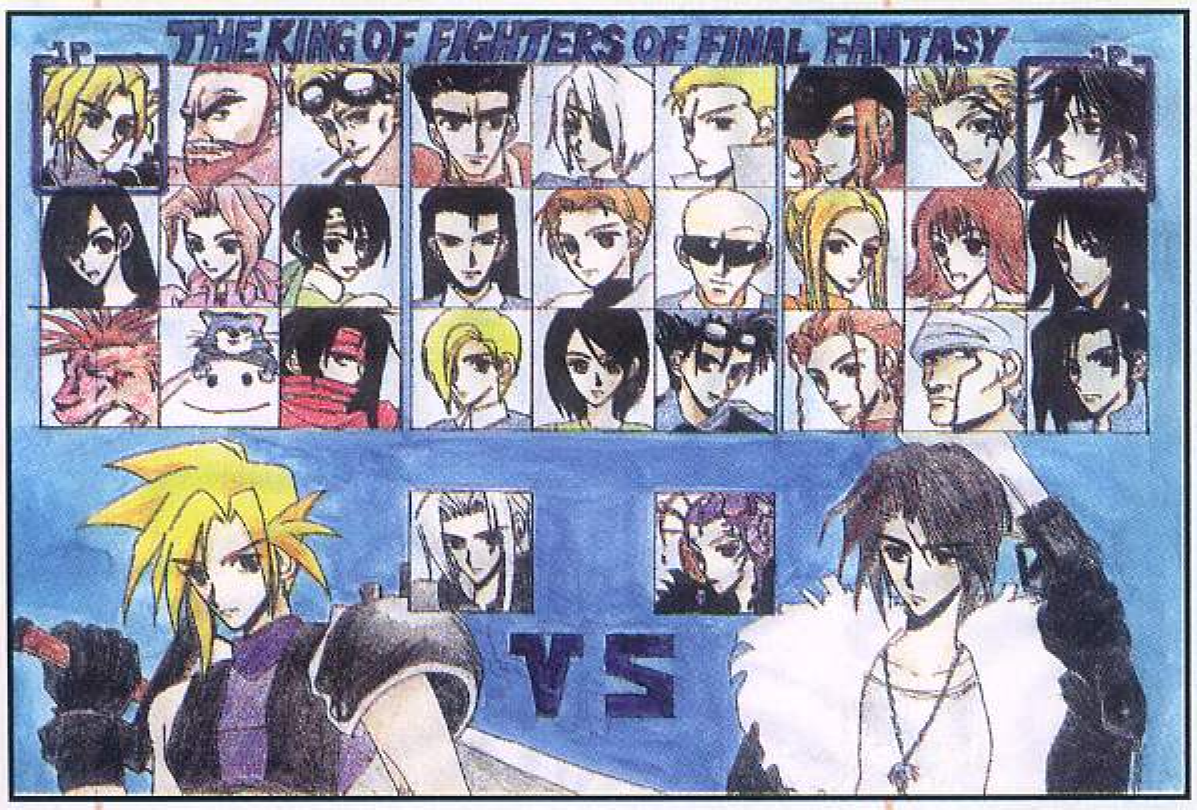


《忆~~~》 北京 Warsong

S：还那么为莉安娜暴走后的命运担心吗？

P：是背景上暴走的她打碎了镜子吗？

（廊P：★★★）



《KOF OF FF》 北京 周雪

S: 最终幻想之格斗之王，好长的称谓啊！

P: 这里的隐藏人物不会是大名鼎鼎的PHOENIX我吧！

（廊P: ★★★½）



《乔乔》 景德镇 沈耀文

S：据「长毛」说飞吕彦先生正在绘制它的续作呢？

P：这漫天的夕阳真是令人心情愉悦啊。

（廊P：★★★★）



《永无休止的战争》 北京 侯志

S：天空中那位「恶魔八神爸爸」怎么一副大蛇的装束？

P：偏分削发是他们家族的标志吧！

（廊P：★★★½）

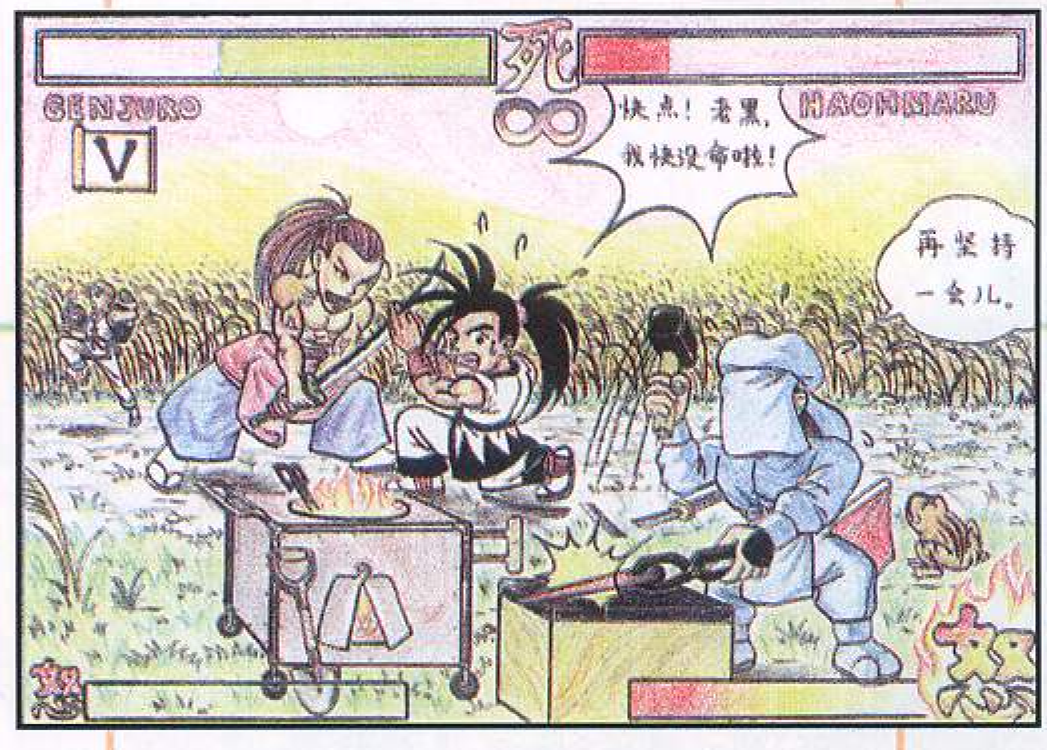


《Play Station》（计） 北京 田恒

S: "妄图"摘取五星的作品，有雄心，小伙子！

P: 继续做PS2吧，不如再来个DC2、PS3、N256……

（廊P: ★★★½）



《真·侍魂—新武器的由来》 广西浦水 吴均栋

S：河豚毒那么轻易就被梅鸳毒斩断吗？

P：如果「怒」之后可以空手使用必杀技就不用新武器了！

（廊P：★★★½）

《生化危机2》 广西 肖毅

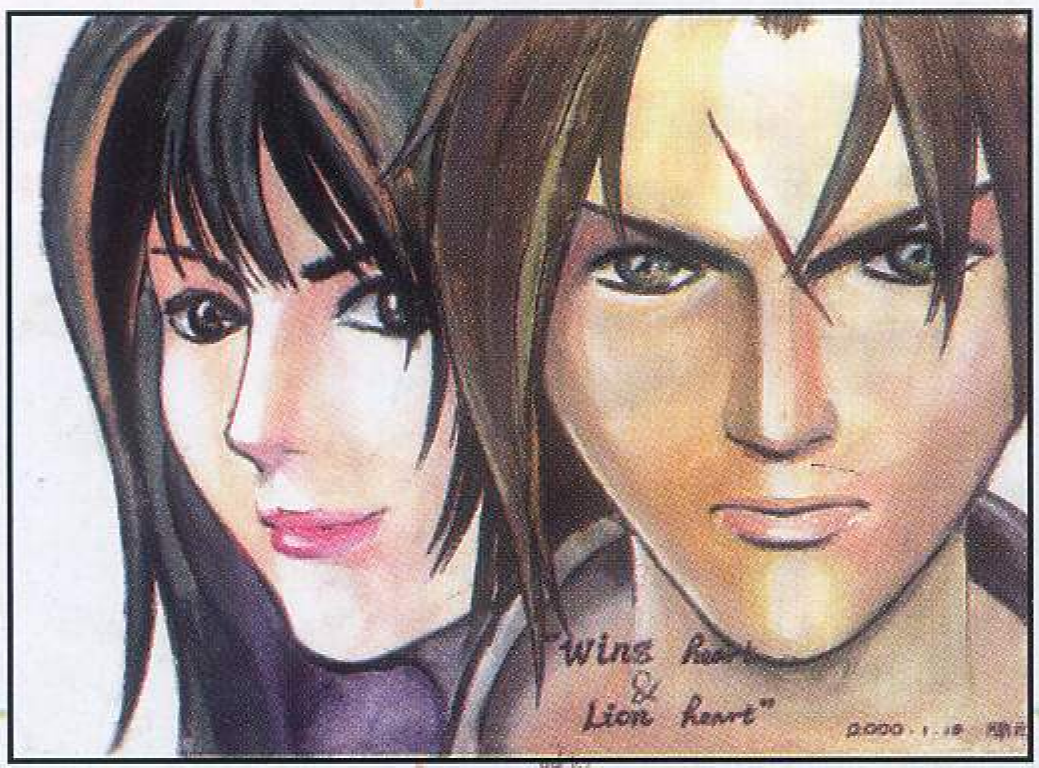
S: 好象现在此游戏的克隆体特别多啊。

P: 僵尸的思维是怎样的呢？只会吃人吗？

（廊P: ★★★★½）



赏



《WING HEART & LION HEART》 昆明 佘林恒

S：心如果真的有WING，我愿意与之翱翔。

P：斯考尔的「狮心」是否真的宅心宽厚呢？

（廊P：★★★）







立体T恤／重点即在胸前半立体的角色图样。共有两种图案。



儿童用T恤／胸前有电影标题的标志。



棒球帽／除了有帅气的颜色外，露琪亚的标志还会发光哟！



造型钥匙链／从上排左方依顺时针方向依序为美丽花、雷地佛、荷荷（暂定）、呆呆王、马利鼠、电击怪等六种。玩偶为PVC制（已上色）。



纸扇／在夏天里不可缺少的当然就是这种圆扇啦！你选哪一种呢?



成人用T恤／把前后的印刷图案凑在一起，露琪亚就出现了！



造型充气玩偶／左侧开始为马利鼠、皮卡丘、波克比等三种。充好气后还可以装在手腕之上。

纪念徽章A／露琪亚的金属制徽章。



半透明文件夹／实用性甚佳的文件夹。



金属徽章／是刻有电影标题的颇具重量感商品。



纪念徽章B／传说中的神秘岛神奇宝贝三种一组。



手表／在表面和表带上都有可爱的宠物小精灵图样。



手机吊饰／共有皮卡丘、马利鼠、电击怪和雷地佛等四种角色登场。



宣传用，贴有电影标题的飞盘。



水桶／上面印有电影画面的迷你水桶。



迷你手巾／上面印有可爱的宠物小精灵们陪你一起使用的毛巾。



闹钟／有金和银两种。钟面的标志很酷。





挂钟／分有使用“奇幻宠物小精灵 露琪亚爆诞”图象的A款及使用“皮卡丘探险队”图象的B款。

TOYOTA



独家宠物小精灵电影再粘贴纸

独家宠物小精灵电影挂钟



独家宠物小精灵电影钥匙链





独家宠物小精灵电影手表挂钟

就连TOYOTA也推出了不少独家开发的宠物小精灵纪念品，提供给赛车的家庭顾客，而像遮阳布等这类实用性高的单品尤其引人注目。



宠物小精灵系列玩偶三种组合



独家宠物小精灵电影遮阳布



独家宠物小精灵电影胶卷型贴纸



独家宠物小精灵电影纸扇

依特利



心动的奇幻海滩袋／上绘有宠物小精灵的塑胶制提袋。



心动的可爱时钟／上有可爱图样的挂钟。

玩具总动员之宠物小精灵风暴

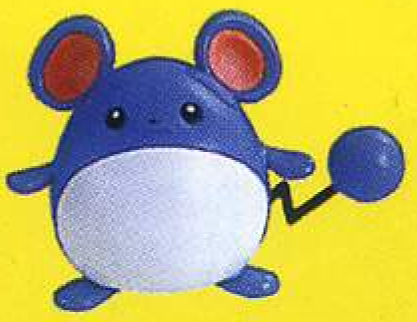
不停创造奇迹的皮卡丘及其伙伴们疯狂地占据每个人的心，它们的玩具更是十分“嚣张”地“横行于世”，这些宠物小精灵们的本领令我（S·P）都不得不佩服了啊！



呆呆王存钱筒（左）、马利鼠（暂定）存钱筒（右）/由软胶所制，相当写实的造型，让人不由得就想存钱进去。



宠物小精灵山谷的绒毛布偶（小）皮卡丘及马利鼠/超受欢迎的组合。



会叫的马利鼠/会发出“RIRURIRU”可爱的叫声喔。



迷你小滚轮印章“马利鼠&雷地佛（暂定）”、“电击怪&美丽花”/附有小玩偶的滚滚印章。二个一组。



纯毛布偶（小）电击怪/新登场宠物小精灵。



纯毛布偶（小）呆呆王/新登场宠物小精灵。



宠物小精灵山谷的绒毛布偶（中）皮卡丘、马利鼠、波克比/剧中场景的再现。



纯毛布偶（小）美丽花/新登场宠物小精灵。



纯毛布偶（小）马利鼠/新登场宠物小精灵。



豪华DX造型玩偶系列闪电鸟/十足迫力造型（上色完毕）的软胶玩偶。



豪华DX造型玩偶系列 急鸟/传说中的宠物小精灵以软胶材料立体化了。



豪华DX造型玩偶系列火焰鸟/已上色完毕的软胶玩偶。



1/1绒毛布偶马利鼠/圆圆的、很可爱的马利鼠之实体大小绒毛布偶。



大型绒毛布偶露琪亚/奇幻宠物小精灵化为绒毛布偶后是不是也很可爱呢？



豪华DX造型玩偶系列露琪亚/已上色完毕的软胶玩偶。

第一屋面包

这家厂商推出的是可拿来收集角色贴纸的贴纸簿抽奖活动，在活动期间每天都会抽出许多幸运的消费者，面包的口味也是丰富又好吃！



“奇幻宠物小精灵 露琪亚爆诞”的贴纸簿/奖额40000名（不含贴纸），是相当豪华珍贵的贴纸收集册哟！

全日空

在飞机机身上绘有角色图案而引起话题的「ANA宠物小精灵飞机」，目前依然具有相当多的旅客指定搭乘，只要搭乘就能拿到特制的纪念品。



新设计的99年版ANA宠物小精灵飞机。



参加了在羽田机场举行的机体发表会的演员齐藤珠绪。



宠物小精灵卡片ANA99年特别版/限定的飞天皮卡丘可是可爱的宝物。

機動新撰組 萌えよ剣

经历了幕末时代的动乱，新撰组的有志之士散落于各地。然而，如果那些继承了明治时代新撰组组员志向的后代出现了，那日本近代的历史又将会如何改写呢？而在如此激烈动荡不安的时代中，这些新撰组的后代将会创下怎样的辉煌成就呢？广井王子的新作「机动新撰组 萌动之剑」终于公开与玩家们见面了。



PS　厂商：ASCII　类型：RPG
媒体：CD-ROM　发售日：2000年预定

广井王子先生的新作登场！角色设计为高桥留美子老师！

“机动新撰组”是由曾经制作过“樱大战”的广井王子先生负责游戏原作、监督工作的RPG游戏。而角色设计的部分，则由曾经创作出“福星小子”、“乱马1/2”等超级畅销作品，无论在日本或海外市场都拥有相当高知名度的漫画家高桥留美子老师来担当。

游戏中玩家扮演加入新撰组的主角“弓月新太郎”和新撰组成员的女子们、坂本龙马的儿子“龙之助”、怪猫“猫丸”共同守护京都的治安。

整体的游戏由2D画面&动画的“冒险模式”及3D斜角视点的“RPG模式”所共同组成。在冒险模式中必须一边与各角色对话，一边发展剧情；而在RPG模式中将由主角所组成的三人团体进行战略性颇高的战斗。

STAFF

原作·总监督	广井王子
角色设计	高桥留美子
音乐	池毅
剧本	玉井豪

为了日本的未来有些时代的败类是不得不除掉的，将自己的生命灌注于“诚”这个字上的少女们

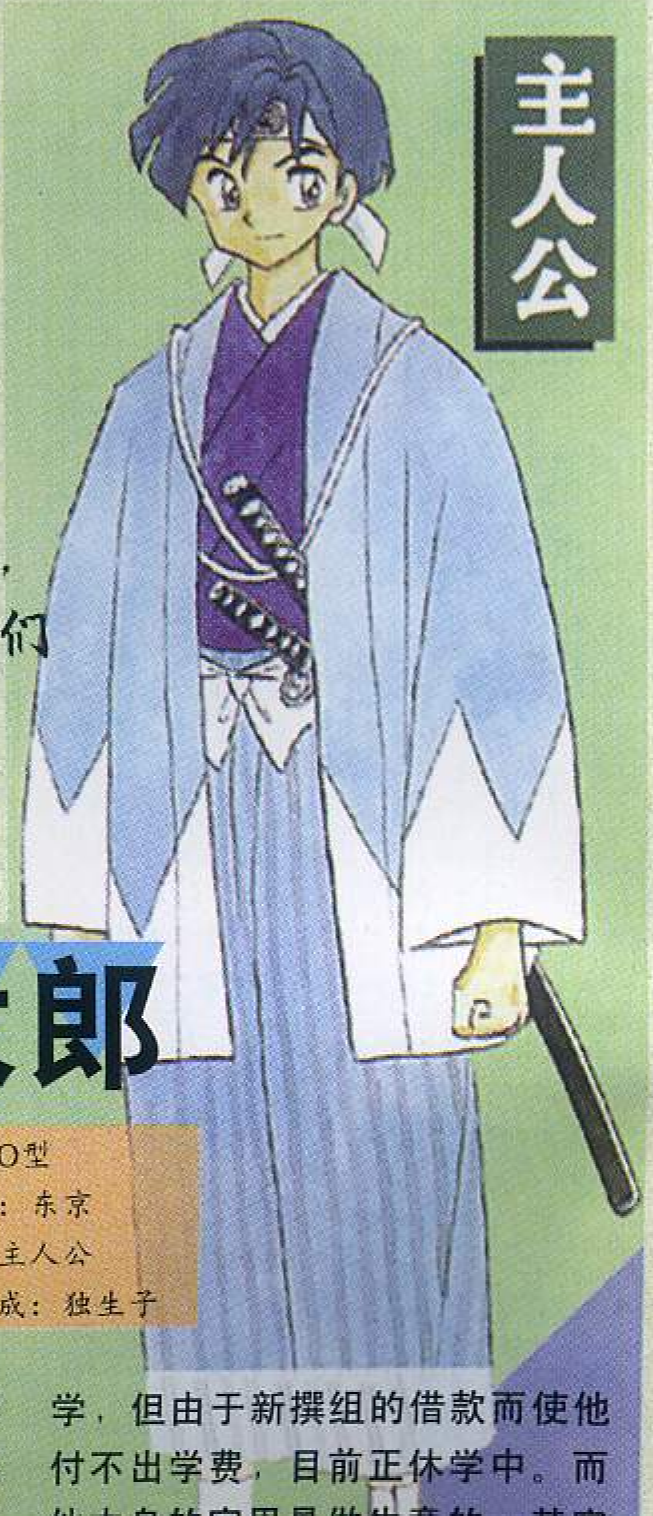
不要太纵容自己了

STORY

时代背景为明治15年，在动乱不堪的幕末时代经过维新运动后，日本向国际社会踏出了第一步。在人民接触文明开化的西洋文明之后，所带来的影响令人喜忧参半，到底这个国家的未来将会发展成什么样子呢？然而各地还是有无法对比认同的人们，这些不认同这种激烈变革的人们秘密地在各地聚集、引起各种骚动。尤其是在京都，各项激烈的破坏运动不断地接踵而至，使得京都的治安急转而下，眼见事态严重的明治政府于是以胜海舟为中心，而组织了一个维护京都治安的部队。于是，京都府机动警察别动队——新撰组便诞生了。

——机动警察别动队 何谓“新撰组”——

根据胜海舟的命令以“御良”为长官，于明治15年成立。虽然这是属于京都府警的下部组织，但他们被授予独立的权限，并设立具有全新设备的本部。成员们由过去经历幕末时代的“新撰组”志士的女子们所构成，“新撰组”的成员特别允许拥有带刀的权利，以优异的剑技及异能来守护京都的和平。其营运的资金多来自公费补助，但过剩的设备投资也带来庞大的负债问题。



主人公

弓月新太郎

年龄：17岁	血型：O型
性别：男	出生地：东京
身高：168公分	角色：主人公
体重：51公斤	家族构成：独生子

性格优柔寡断、容易受人影响，正义感虽然强但却容易退缩。由于种种原因，使得他被强迫进入新撰组，也因此偿还新撰组庞大借款的重担便落在他的身上了。虽然曾经在私塾学过经济学，但由于新撰组的借款而使他付不出学费，目前正休学中。而他本身的家里是做生意的，其实他的剑法相当不错，但因为他不喜欢战斗而很少用剑。他的流派是柳生新阴流。

坂本龙之助



人生一定要快乐地生活下去！

年龄：16岁
性别：男
身高：148公分
体重：40公斤
血型：B型
出生日期：10月18日（天秤座）
出生地：长崎
角色：辅助角色
家族构成：父死亡、母御良、没有兄妹

坂本龙马的儿子，个性天真浪漫、非常乐观，是个自由主义者。不喜欢被束缚、喜爱新鲜事物，是个顽皮、淘气的乐天派。爱吃牛排及寿喜烧。在京都出生、长崎长大，于一年前偷渡到上海，由于引发了事件而成为通辑犯，因此回到日本。为了帮助母亲而加入新撰组，但根据本人的希望而没有成为队士。

猫丸

年龄：300岁
性别：？
身高：154公分
体重：128公斤
三围：200・200・200
出生地：中国
角色：无聊的妖怪
家族构成：不明



别说傻话了！小心我附身喔！

在上海受到坂本的帮助，以后便不知道为什么一直与坂本共同行动的神秘怪猫。它与坂本的关系就有如兄妹一般，如果吃了香蕉便会变得相当凶暴，擅长于用拳法，它除了身为妖怪之外，其他与人类一样会吃饭也会睡觉，喜爱坂本、香蕉及喝酒，但是十分讨厌幽灵。兴趣是洗澡。

御良



年龄：32岁
性别：女
身高：165公分
体重：48公斤
血型：B型
出生日期：6月6日（双子座）
三围：86・60・87
出生地：京都
角色：新撰组长官、天国庄管理人、象大家母亲一样的存在
家族构成：一个儿子（坂本龙之助）

为坂本龙马的妻子，也是龙之助的母亲，是个沉稳的女性。做事虽然慢吞吞，但却有包容力，象是大家母亲一样的存在。做事粗心草率，不过在作战时却动作敏捷。喜欢舶来品、香水，精通茶道、花道。由于得到胜海舟的协助，而在日本危机来临之前，组织京都府警机动警察和别动队“新撰组”，以守护京都为主要目的。

近藤勇子



没办法坐视不管对吧？我们一定要帮助……

年龄：17岁
性别：女
身高：165公分
体重：47公斤
血型：O型
出生日期：5月7日（牡牛座）
三围：87・59・88
出生地：千叶
角色：领队（局长）
家族构成：父死亡，弟3人

近藤勇的女儿，她是位热血十足有泪不轻弹的女子，但却不善人际关系。喜爱男子，如果遇见心仪的对象对于四周的状况将视而不见，（有时候还会借钱去买剑）。正义感强，使命感也很高，却讨厌麻烦的事情，个性相当懒散。喜欢落花生，讨厌乌贼；喜欢吃冷饭，为了获得足够钱来满足收集刀剑的嗜好而加入新撰组。

土方岁绘

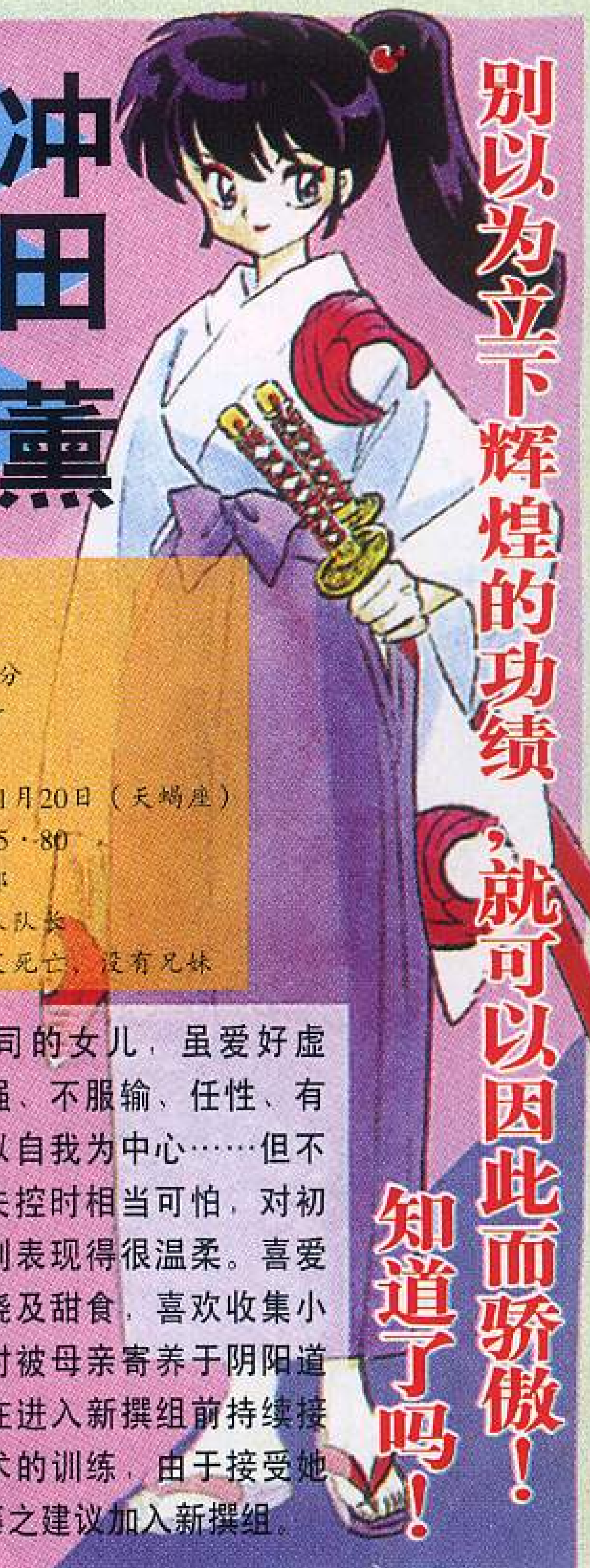


父亲…我要如何是好……？

年龄：17岁
性别：女
身高：167公分
体重：45公斤
血型：A型
出生日期：12月10日（射手座）
三围：85・58・85
出生地：北海道（函馆）
角色：参谋（副长）
家族构成：父死亡，天涯孤独

土方岁三的女儿，冷静沉着、判断优异、个性固执，喜爱单独行动，对于自己的父亲非常尊敬（是一个有恋父情结的人）。只说必要的话，擅长花道、茶道，兴趣为读书。喜爱螃蟹、乌贼、素面、荞麦面；讨厌昆虫，讨厌男子，是一个拥有阴暗一面的角色，虽然剪了短发，但是却戴着长长的假发，经常将父亲的照片带着。

冲田薰



别以为立下辉煌的功绩，就可以因此而骄傲！知道了吗！

年龄：15岁
性别：女
身高：153公分
体重：38公斤
血型：AB型
出生日期：11月20日（天蝎座）
三围：77・55・80
出生地：京都
角色：一番队队长
家族构成：父死亡，没有兄妹

冲田总司的女儿，虽爱好虚荣、个性好强、不服输、任性、有点小聪明、以自我为中心……但不会惹人厌。失控时相当可怕，对初次见面的人则表现得很温柔。喜爱秋刀鱼的岩烧及甜食，喜欢收集小东西。六岁时被母亲寄养于阴阳道的寺庙中，在进入新撰组前持续接受阴阳道法术的训练，由于接受她所仰慕的近藤之建议加入新撰组。



中央电视台“动画城”指定获奖“奖品”
步步达
跳
舞
毯
全国第一品牌
独家跳舞软件
内容精彩绝伦
电脑．电视机．游戏机三合一
全国第一家通过质量检测
各类型号：
A8 直接插入电视机 A/V 孔使用
A8-2 代 可插入电视机．电脑使用也可当游戏机使用
A16(二合一)除了跳舞功能外还可以玩 16 位任何卡带
B8(B8-2 代) 跳舞毯与卡带相联通过游戏机或学习机使用 (不挑机型)
B16 通过世嘉机再插入电视机使用
B16 有四个不同节目的跳舞卡带，每卡带包含三首歌曲
00000000
跳舞—2000
诚征全国代理商：
各省一级代理一家
各大城市二级代理一家
联系电话：
0757-5932762 李小姐
013902302617 何先生
广东省南海市黄岐农行侨苑营业所
帐号：700059213
脚下踏出青春来
BBD
广东步步达科技电子有限公司
GuangDong Bu Bu Da Electronics Technology Co.,Ltd.
独家拥有软件版权

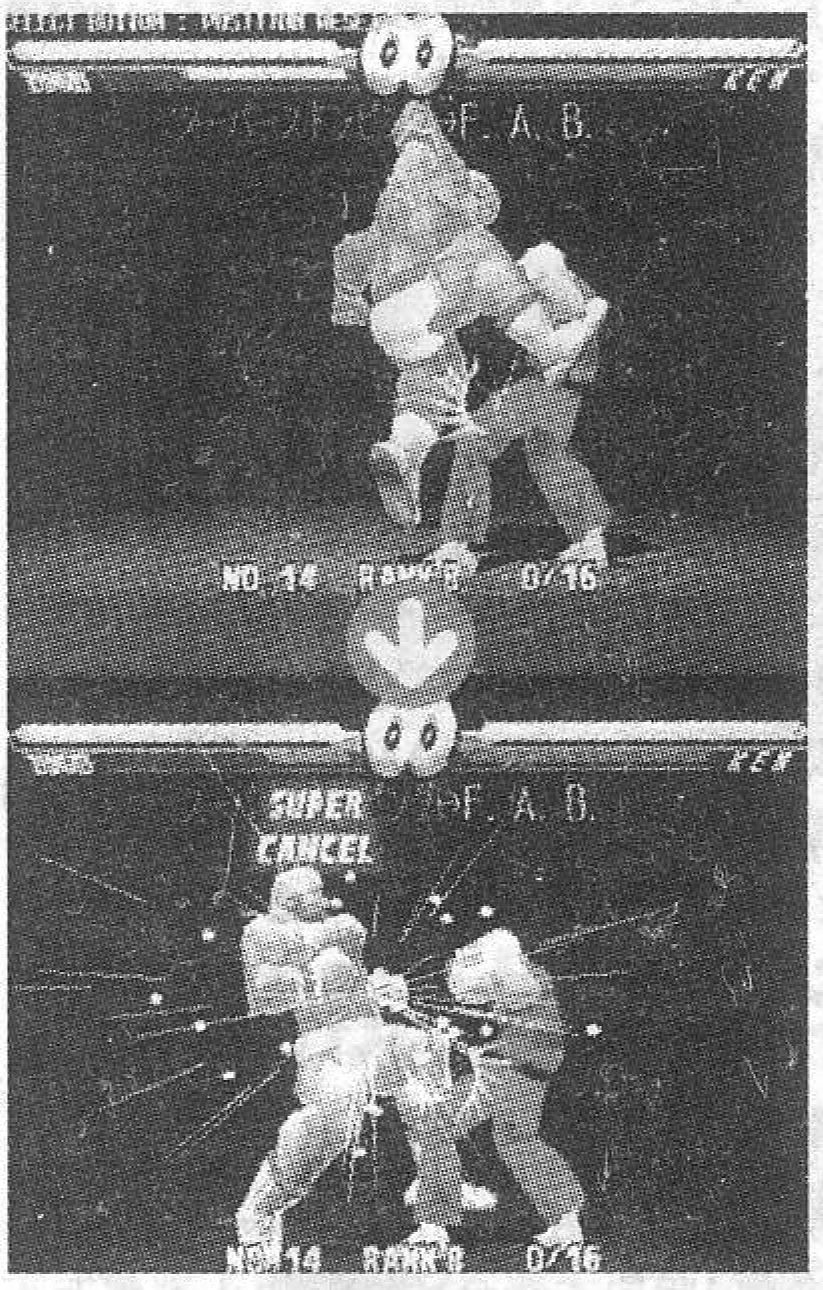


Nintendo
NINTENDO 64
喂，这里有大聚会哦！！
你一定要参加，不然会后悔的！
WANTED
哇～！！
好～快～乐～啊！！
マリオパーティ
MARIO 2 PARTY
大家很兴奋吧！！
Let's!
好～有～趣～哦！！
兴高采烈
PARTY!!!
玛里奥聚会
2
N64
厂商：任天堂　类型：ACT
媒体：卡带　发售日：99.12.17

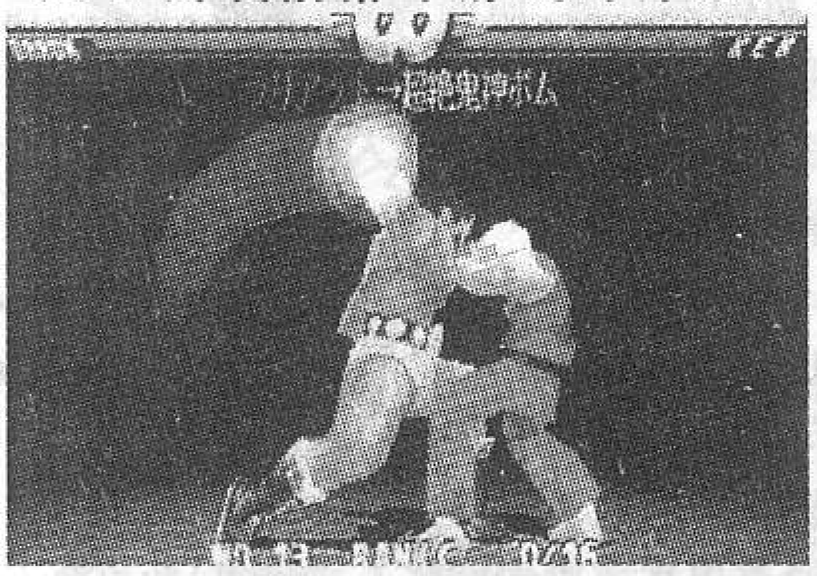


Dreamcast
リング
the Ring.
究极恐怖
引发无数沸腾话题的
午夜凶铃
终于登场游戏业界
注意啦！
第一惊栗
午夜凶铃
DC
厂商：角川书店　类型：AVG
媒体：GD-ROM　发售日：2000.2.24
Asmik Ace

●剪不断，理还乱，是电软。（山东济宁 曹灿）



用心去领悟格斗游戏的神髓。



EX 投技真达人

霸王塾

小天天主持的高打乐园

北京 余毅欣

废话无（编者注：作者打街霸 11 年，在此删去其开篇敬语）！！想成为投技角色高手，不经过长期的、刻苦的、耐心的、认真的练习，是很难在实战中随心所欲地表演的。好在只有“电软”认真总结过两圈型角色的使用要点，这里我要进行 EX 连续技的补充。

先讲一下 DARUN（达朗）与桑吉在↓↘→↓↘→P(K)技术上的差别。达朗出招后的“敌我互动时机”（本人独创的名，即出招后，己方抵消或接超杀，对手可能开始反击的时机）是↓↘→↓↘→P 发动后，向对手挥出第一掌后，第二掌未碰到对手时。也就是说达朗的第一掌被对手防住后，对手便可以反击了。而桑吉的↓↘→↓↘→K 的“互动时机”是发招后桑吉向对手踹第四脚时，第五脚未抬起来的时候，此时桑吉能中途取消，对手也能反击桑。

所以，练习时应以二人交替上场，方法如下：一、先用桑练，以好友为靶（或在练习模式），对手防御时必须等到桑的大脚踹到第四下时才能反击，在第四脚前，即使用连发手柄也无法在防中以轻拳相击。这样，桑就有了 2 到 3 秒的时间输入二圈了。表达为↓↘→↓↘→K(对手防御态) > 二圈 P。刚开始练时，总觉桑在踹到第五脚或第主脚时才使出圈。练熟在桑吉收招时使出两圈，对付不会防反之辈已足够。但高手不吃，必反击。因此不能停练，这是第一步。二、当练到↓↘→↓↘→K 击中正在防的对手就可能使出两圈后，叫靶子对手在防住时连打轻拳。如果你的↓↘→↓↘→K 使出后，在防中连打轻拳的对手没来得及反击就被桑捉住，即大功告成。三、练熟第二步后，更换角色为达朗，并用同第一步一样的方法练习，若能成功地在↓↘→↓↘→P 收招前使出两圈（对手完全防守暂不反击），可以进行下一步了。四、第三步熟练之后，还用↓↘→↓↘→P 但叫对手在防时连打轻拳。刚开始时，达的掌刚拍出一下，第二下还没击中正在防的对手，便已被轻拳击中，这是因为达的↓↘→↓↘→P“互动时机”出现太早，从↓↘→↓↘→P 挥出的第一掌碰着对手开始，对手便可以反击了，因此，必须在↓↘→↓↘→P 挥出的第一掌刚碰着对手的一瞬间，令达朗使出两圈，才不会被反击，此乃练习大回转两圈的关键一步。至何程度为止？

练到使出 30 遍成功 29 遍才行。若你能用各种各样的劣制手柄也能 98% 使出，则功德圆满（如果受不了十字键分离式手柄，可以在左手套上一个线手套，这样感觉会好些。建议使用 HORI 原装摇杆式格斗专用手柄）。至此，你已离“投技高手”称号不远了。

五、再换回桑吉。开始练其最霸道的跳击 > 摇杆一圈。先从跳踢 > 重 P 打桩开始，熟练后，再练站中脚 > 打桩，最后是跳击 > 落地中脚 > 重 P 打桩。掌握后，开始下一步。六、如果你连“重 P 打桩取消蹲轻拳”都能使出的话，也就可以自然而然地使出跳高位击 > 两圈。如果再向上修炼，则至最高阶段：站中脚 > 两圈擒敌使出超必杀。这“最高阶段”仅要求摇杆能使出，如果用土星状十字键手柄也能使出的话，则您已经成为投技的“真·达人”，是桑吉尔夫的高手了——站中 K(中 K 按键的同时左手快速摇杆两圈) > Final Atom Bomb(终极原子弹爆摔，特一级“折腰打桩”)！

以上所述，除第四步要求特别严格外，其他几步有 90% 的成功率即可，而第四步最好达到 99%。我所建议的练习法，是从桑吉的有 2 到 3 秒输入“摇杆两圈 P”的↓↘↓↘→K 练起，然后再将输入“两圈”的时间一步步缩短，最后是在半秒内输入。我个人认为这比从跳击 > 摇杆 N 圈 P 要容易。当然各位也可自行安排。

大家请注意，桑吉与达朗的↓↘↓↘→P(K)这种招式纯粹是为了调整平衡性而设，绝非两人的杀招。那技巧的缺点很多：一、攻击判定差。只要对手未被踹中或拍中，用重拳或重扫腿即可破。二、远距无法透波。三、近距虽可能透波，但对方只要防住，桑吉如不取消招式、达朗如不使出二圈 P 的话，对手一定会反击成功。尤其是达朗的↓↘↓↘→P，若无两个量槽，干脆不要使用，此技只有在连续技、对空或对手只有一丝血时，不必考虑有几个能量槽。可见 DURUN 在技巧上的要求极高，天师在每夜一游中的评价是正确的，他比桑吉难用，无桑吉实力强。桑吉↓↘↓↘→K 使出后，上半身与身后无攻击判定，(DARUN 此时只有背部无攻击判定）对手不在版边时很容易反击桑吉，在版边若桑吉在距对手好几步远处使出此招，对手照样可以垂直跳踢，或干脆跃过桑吉头顶，从其身后反击。因此，对于此二角色的↓↘↓↘→P(K)这种招式必须理解其优点、缺点、性质、用途等后，并在实战中仔细体会，才有可能活用。

如果对手使用↓↘↓↘→P(K)这种招式攻击你，你应这样反击：距离远时，可直接用重扫腿、飞行道具、超杀或连续技；若敌近身使出，自己防住此种招式的第一击时，应赶快蹲防并连打轻拳，或用投技反击。再或用必杀 > 超杀 > 超杀来反，很痛快的，如，杀意隆可为：大升龙（只击中一下）> 灭杀升龙（↓↘→↓↘→K）> 空中真空旋风脚（↓↙←↓↙←K），一口气可扣掉桑吉或达朗的 3 成体力。

卡普空的对战游戏角色就是这样的平衡，不论是招式平衡性还是力量与技巧性方面，而且每个角色的优缺点几乎都扯平（包括那个背上带“天”的鬼）。要想真正将某个角色变得很厉害，在卡普空游戏中，必须靠玩家自己的努力。望广大卡普空迷不要放弃那些表面看似“平凡”而内涵深奥的“格斗家们”。CAPCOM 战士快来投稿哟！（天语：上海普沱区（？士翔）读者，你的稿子不错。）

●虽然贵杂志已变为 PS 专门志，但也别忘了我们玩正版的一群 DC 玩友。（武汉江岸区友谊路 吴军）●祝你百事可乐。（武汉武昌区中山路 华俊）
●不如开设一个专栏叫“找错字”（大连育明高中高一 9 班 王鸿泉）●天外来客、四暗刻、十三不搭都能糊。EX 会所有招，9 秒杀敌。（本溪 杀意亮）

→↘↓↘格斗天书↓↘→

●当今英女王的丈夫菲利普亲王，在伦敦观看阿森纳的主场比赛，问陪同的俱乐部人仕其队员胸前的"DEAMCAST"是什么意思，"是队名吗？"。亲王被告之那是赞助商的名字。（注：DEAMCAST 乃中国长沙某著名体育报纸于 2 月 28 日所刊登。读者杨汶龙热心提供）

99 的 CANCEL 技（一）

北京 赵庚

霸王塾

我又一次写下了 99 的文章，希望编辑不要感到厌烦。今天我想谈谈"CANCEL 技"的问题，原来我没对此注意，但因 99 中加入了不少新人，再加上旧有角色的 CANCEL 技也有改变（比如特瑞的↘C 可空振后 CANCEL 必杀技或超杀，真草雉京则能像前作般用远立 C 来 CANCEL 出招……）。针对这些改变，我觉得大有必要讨论一下这问题。

天语：没错，这期是该换换脑子了。有什么事下期见。

一、通常技及特殊技的 CANCEL：

此类 CANCEL 技大致可分成三个方面：

①可 CANCEL 接驳必杀技及特殊技。

②通常技后使出才可 CANCEL。

③可 CANCEL 接驳必杀技（含超杀）。

其余则不可 CANCEL。

下面对以上三类进行分析。

1. 属于第一类的通常技包括：

●真.京：近立任意键，远立 A，下蹲 A/C/D。●庵：近立 A/B/C，下蹲 C，超重击。●京－1：近立任意键，远立 A/B，下蹲 A/C。●京－2：近立 A/C/D，远立 A/C，下蹲 A/C，小跳 A。●K'：近立任意键，下蹲任意键。●MAXIMA：近立 A/C/D，下蹲 A/B/C。●MAXIMA：近立 A/C/D，下蹲 A/B/C。●红丸：近立或下蹲任意键。●真吾：近立或下蹲任意键，超重击，远立 A。●特瑞：同真吾。●安迪：近立 A/B/C，下蹲 A/C，超重击。●东丈：近立任意键、下蹲 A/D，远立 B。●舞：近立任意键，下蹲 C/D，空中超重击，跳 D（限通常跳跃）。●良：近立任意键，远立 A，下蹲 A/C/D。●罗伯特：近立 B/C，下蹲 A/C/D。●尤莉：近立或下蹲任意键，远立 A。●琢磨：近立 A/B/C，下蹲任意键。●莉安娜：近立任意键，远立 C，下蹲 A/C。●拉尔夫：无此类 CANCEL 技。●克拉克：近立 B/C（第二 HIT），下蹲 A。●WHIP：近立任意键，下蹲 B/C，远立 B/D。●麻宫：近立及下蹲任意键，跳 A/C，过立 A/B，超重击。●椎拳崇：近立任意键，远立 A/C（第 2 HIT），下蹲 A/C/D。●镇远斋：近立 A/C，远立 C，下蹲 A/C。●包：近立 A/B/C，下蹲 A/C。●KING：近立任意键，下蹲 A/C。●玛丽：近立 A/B/C（二段皆可）/D（限第 2HIT），下蹲 A/C。●香澄：近立任意键，远立 C，下蹲 A/C/D。●香绯：同香澄。●金家藩：近立任意键，下蹲 A/C/D。●陈可汉：近立 A/C/D，近立 B，下蹲任意键。●蔡宝键：近立 A/B/C，远立 B，下蹲 A/C。●全勋：近立 A/C，下蹲 A/C/D。

2. 属于第二类的特殊技包括：

●庵：→B（二段皆可）。●京－1：→B。●K'：→A，→B。●马克西马：→A，↘C。●特瑞：→A。●舞：→B，↘B。●罗伯特：↘B（限第 2HIT）。●琢磨：→A，←A，→B，↘B。●莉安娜：→B。●椎拳崇/镇元斋/玛丽：→A。●香澄：→A（两段皆可）。●香绯：→A，→B（两段皆可）●金家藩：→B。●凉－2：→B（第 2HIT）。

3. 属于第三类的通常技如下（包括特殊技）：

●真.京：→B（第 2 段），超重击。●八神：→A.A（第 1 段不可空振 CANCEL）。●京－1：→A，超重击。●MAXIMA：近立 B，超重击。●红丸：跳 B（可 CANCEL↓D），→B，超重击。●真吾：→B（第 2 段）。●特瑞：↘C。●东丈：→B，超重击。●安迪：跳 A/C，→B。●舞：小跳 A/C/D，空中↓A，超重击。●良/尤莉/琢磨：超重击。●罗伯特：下蹲 B/超重击，→B。●莉安娜：跳 B/D，小跳 A/B/D，超重击。



绘图：朱卫强

我这样看对手

无异可为分为——

①菜鸟级：基本是手握摇杆四键齐拍的那种，掌握一到两种必杀技，局局输，超杀在他们看来是一种十分华丽的东西。

②低脚级：使用大部必杀技，但对必杀技的熟练程度及使用特性还有待提高，会些小连技，其人属于那种以守为攻的那种类型。不会发起主动攻势，选人也在固定使用的几名角色之内，喜用阴人的招数将 CPU 屈死，如令 97 罗伯特不住使用飞燕旋风脚 >→↘↓↙←重脚逼死电脑。

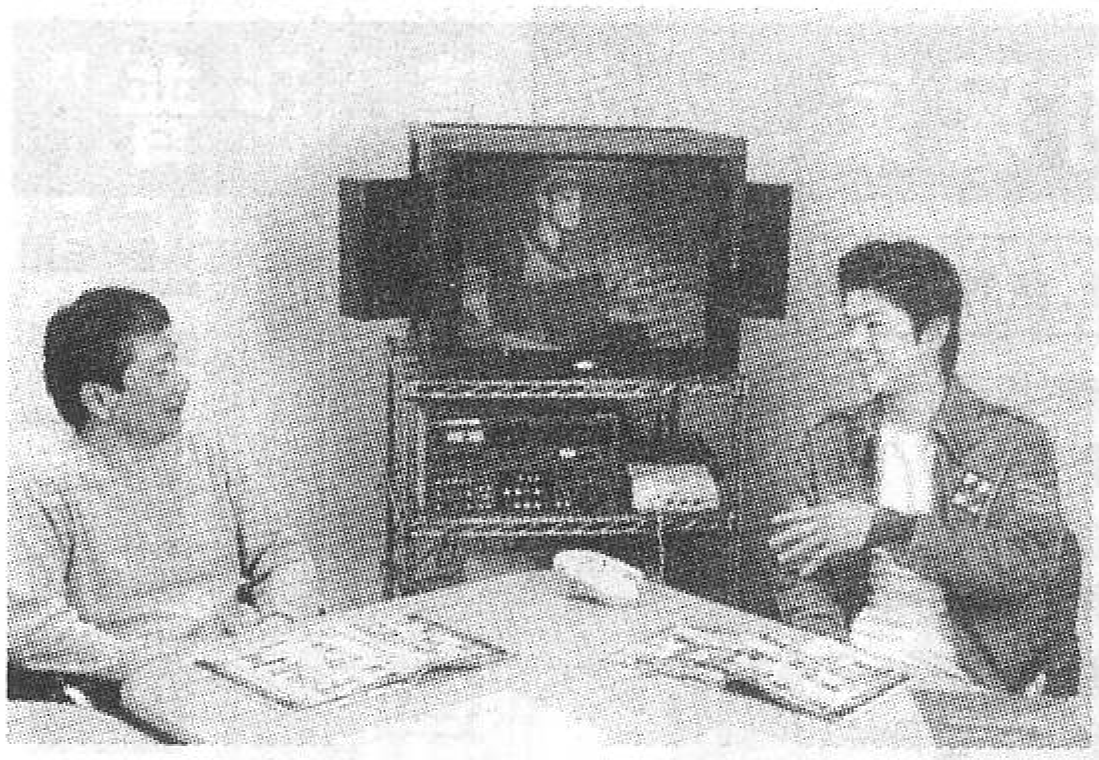
③入门级：这级别的玩家能熟练掌握各种必杀，会使用一些较强连击及组合攻击，往往会先发动一番攻击，有一定的攻击套路，是属于以攻为守的那种。清楚上、中、下段技的区别及防守方法，但不熟练，有悟性，经过修炼能练好一个人物的一套最强连技。

④高手级：这就是对战中最可怕的对手了。属攻守兼备且打心理战术的那种类型，熟练掌握特殊技的特性，没有固定的攻击套路，视对手作出的攻击而作出反应，超杀等大都融入连续技中而不是轻易打出，除非是被防住之后破绽很小的或易于反击对手的超杀在一定情况下才会打出。能够使用许多角色，有时还要使用一些无赖连技。

⑤达人级：一般地，大城市不超过 10 个，小城市不超过两个，与之对战，不感觉可怕，因为三局下来很少有取胜机会。达人一般贵精不贵多，喜用特定几个人物，但对游戏中全体角色的特性了然于胸。对战时绝少喜怒形于色。这是天生擅长对战的人，心灵手巧，猜得准打得狠，其反击机会比"高手"要多出三倍。（**浙江兰溪三中 王突**）

●99，8 级，主人公队，733 分。怒队，莉安娜 18 秒满血 KO 真草雉，不用超杀。（山东临沂 吕腾飞，街机留名 LTF）

●重庆巴县中学高 2001 级 6 班 SANKE（401320），是一位"合金装备"高手，他欢迎同好来信交流。



←为凉配音的演员是松风雅也，正在新型SONY彩监前与服部老师交谈。

关于凉的格斗……

表面上非常简单，玩起来难难难。只有防(Y)、拳(X)、脚(A)、投(B)四键，加上强力技(X+A)，共五种基本攻击方式。将上面五种配合着方向键的前、后、前前、后后、前后、后前、前后后、后前前、跑动中等9种指令，即可组合出多样的技巧。这样便可不用死背招式出法(少数例外)。

凉在接受别人传授武功时经常被告以"一步向前"或是"重心后移"之类的，可见招式除名称优美外，连指令输入都蛮符合真实的。下面列出通过看"技书"以及"技传授"后凉修得的招式。

水月突(前X，武馆福原传授)
重当(前X+A，商店街小公园山岸传授)
铠通(前后后X+A，武馆密室内得到后经贵章点拨)
双刃(后前前X，严屋内发现的技书)
旋风(前后后A，骨董屋购得)
土蜘蛛(后前前A，骨董屋)
列光闪(前后后X，骨董屋)
飞燕连割(后前前X+A，骨董屋)
胧无双(近身.前后后B，骨董屋)
虎身崩(近身.后前前B，骨董屋)
影狩(跑动中Y+A)
燕旋降脚(后A，贵章传授)
龙卷踢(前前AA，TOM传授)
燕旋摆柳(后XA，陈大人传授)
影身/影刀/残月(均为近身技，前Y+B/前Y+B.X/前前Y+B，退休码头老人传授)



↑凉有些潇洒动作连VF3都比不了。硬化时间和真实度很严格。

有了这些技巧，可以组合出复杂的战术，甚至大段连续技。另外关于投技，还有"擒拿"一说，即对手一拳打过来时(仅限于拳)，按下B键，则凉会擒住对手的手腕将其摔倒，颇有返技的味道。实战中应多加实践投技。

连续技方面，有XXXA(对70人战的持棍者尤适用)、XXA、AXA、XXXXXXXX、XAAA、AAA、XX←AAA、XX→XX、XX→XA、AXXXXXX等，但被对手防住的可能性很大。

所以凉要多练习，技巧的熟练度上升后，招式动作将被强化，有些原来一段动作的会变为两段发出，如→←A。

最后，凉要学会防御，这十分重要，当敌人出招时按下Y键方为有效防御，而Y键还可配合方向键进行定向闪躲。实在紧急时，凉应当以R键(在此设定在跑)配合方向键四处跑动，人多时或对BOSS时尤为适用。

"莎木"这款游戏，在画面上的进步无疑是其成功的一个必要条件，但编者认为它主要的诉求还是在于以电影镜头的视角来将事件交待清楚，而这个进步是值得大书特书的。这样一来，莎木就当之无愧地成为一部"大片"。莎木权威综合大攻略请容后述。

由于故事内容涉及黑白两道，所以格斗要素在莎木中的位置比较突出。FREE BATTLE中，玩家不但能够体会到相当强劲的格斗力度感(强劲得甚至有些过分)，平常练习时你所掌握的那些技巧，在此亦可得以完全再现，什么影身、影刀、燕旋摆柳等，都可拿来打CHAI(最终BOSS)。值得一提的是投技，莎木中凉有两个最难打的对手，一是"70人BATTLE"的BOSS，二就是CHAI，此二人的杀招没有别的，就是投技。而凉在对付他们时也可施展投技，双手抓住CHAI的秃头，用膝盖狠狠地顶其面门，但见对手痛苦万分地僵住，只有使用投技才能得到这种感觉。虽然用"下A"、"后前A"、"旋风(前后后A)"即可轻松解决他们，但还是建议玩家深入体会各种技巧的真味。

↙服部老师正在指导"凉"的"里门顶肘"。



服部哲也
日本唯一传人
吴氏开门八极拳
河北沧州孟村
中国

●服部哲也，1959年生人，青年时爱好武术，20岁开始练中国形意拳。1986年在日本拜八极拳七世宗师吴连枝为师。96年在日开设了吴氏认可的八极拳学校。这次莎木中主角的动作均由服部亲自审阅。

如何才能选用"魂之力量"的最终BOSS?

首先在MISSION BATTLE中选出XIANG HUA(其中文译名到底叫什么？)的第三套服装(不难，在此不细说)，然后在可以选用EDGE MASTER(全角色通关即可选之)的状态下用XIANG HUA的第三种通关即可。

接着讨论一下别的问题吧？莎木一章中英雄救美那段歌曲比EYES ON ME似乎更加感人。我很久不曾连续21小时战斗了，寒假里终于实现这愿望。可是真正一句句看完对白的只有"龙骑士传说"和"莎木"。幸好这两部作品都没有令我失望——虽然前者的人物即时特写不堪入目，后者的画面拖慢情况有时十分明显。

(中国地质大学(武汉)陆群伟读者热心提供)

●天语：今后我们将进入战略反攻阶段，各种保养法要上层次了，经典稿件陆续发出。谢谢大家！

对“拆、改、修、鉴”有所实践的玩家，必投稿“科普”

责编天师忠告：以下文章仅供读者参考，绝对严禁自行拆改！

葵花宝典～GB篇

由于实在受不了聋哥，只好把信寄到你处。正好科普近几期探讨 GB 问题，本人结合无线电基础，决非信号开河！（安徽省人民警察学校大专一班 陆钧，230031）

首先，前几期谈到用土星导电橡胶代替 GB 的，本人有一简易方法，只要把原失灵导电橡胶用酒精洗净、打毛，再从烟盒中的锡纸上剪下相应一小块，用胶水可靠贴在原失灵处，即可修复，非常好用。

关于 GB 用电源时的嗡声，全因变压器质量差引起，如同随身听用低质电源的嗡声同理，只要增大滤波电容容量即可，可去家电修理店改造，几毛钱。

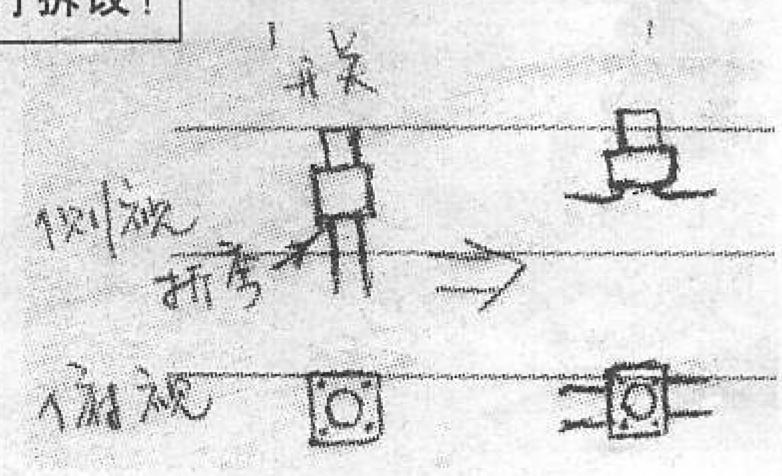
另外，对你的许多看法也有异议，原来未购彩机，无发言权，近日购了一台，通过万用表对其仔细测量后有些心得。

彩机并非与薄机相似，其耗电明显省得多。其工作电流与普机相似，比薄机一半稍多，且比普机少两节电池。但背后铭牌写 0.7W，与薄机同，可能本人的 GBC 较省吧。第二点，一切 GB 问题皆源于变压器。本人 N 多次测量不同变压器均严重超过 3V，一般在 5V 左右，故而造成许多人认为不能用变压器玩的认识。实例中有因使用变压器导致电源部分彻底失效，对薄机而言，用爱娃（AIWA）随身听电源或用国产名牌随身听电源，买时带上主机试一下，只要能玩即可；而对于彩机，最合适的就是 SONY 随身听专用电源，同样是超小型插头，3V 的。此两种电源均标 3V，实 3.5～4V 之间。因主机电源部分有一零件对外接电源有 0.7V 左右的降压作用，它在电源正负极接反时保护主机。变压器正因此原因，标 3V 的，应该高于 3.5V。

GB 与随身听不同，电压低了就不能使用了。本人自制了一个变压器，电压 4.0000……V 稳定，开机时在 3.5V 恒久不变，不管市电如何不稳。滤波电容 4700 微法。决无嗡鸣声。使用至今，无任何不良情况。与使用电池完全相同。另外一般可用充电电池玩 GB，本人的厚机玩了好几年，彩机一个月，无不良现象。综上所述，选购一台优质变压器才是最最最最重要的。

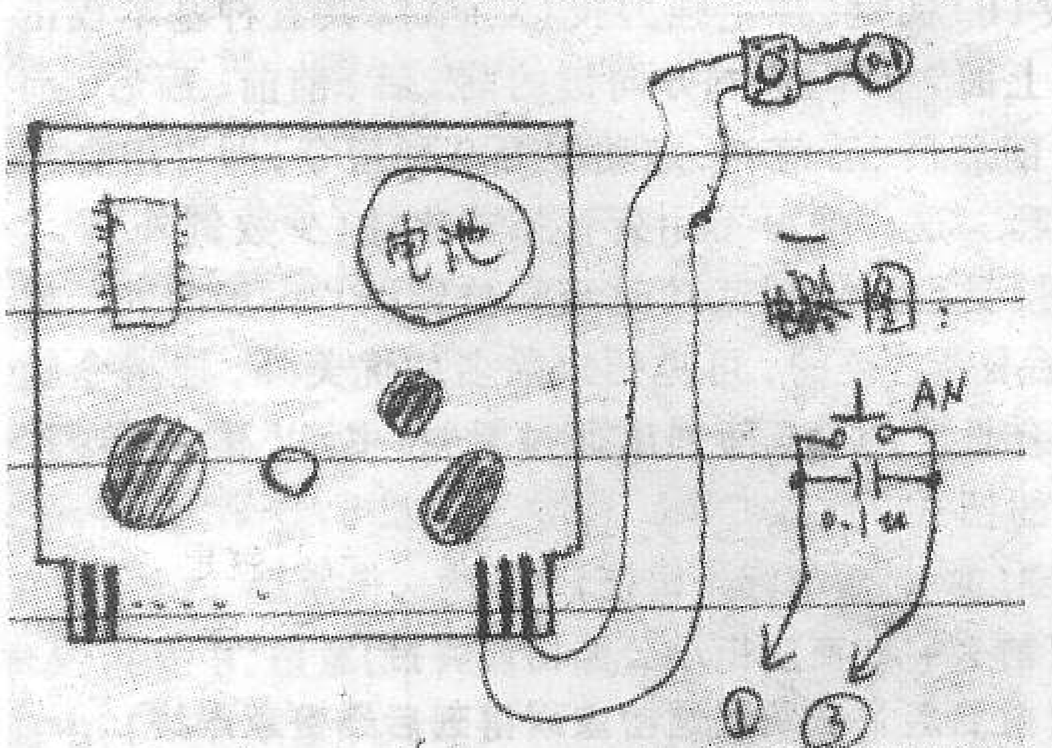
还有一保养 GB 主机的超级大法。在 GB 卡带上安装一小开关即可实现复位功能，回到开机画面，对主机决无损伤。具体方法如下——

↓开关起 RESET 键作用



把卡带拆开后，可见到上部分绿色，下部分有三十根插脚。从右边数的第一个和第三个分别连一根导线，之间连一个小按钮开关，如电视机上调音量的小按钮，为防按动时屏幕因开关不良而闪烁，可再并一个 0.1μF 小电容消除干扰。接着再在卡带下面侧上方钻直径 3 毫米小洞，把按钮露出即可，嫌太长可剪短一些。具体图示如下，RPG 卡无此必要。

最后祝栏目越办越好。别忘了帮我骂“聋哥”几句！



单卡或 RPG 类卡无装备必要！



打 Φ3mm 孔，露出开关即可

其中的零件在五金或家电维修商店均极易购买，成本不足一元。焊接时烙铁要决不漏电，否则卡可能坏。

GB 恶毒病例

龙哥，我有一忠告对广大 GB 爱好者。GB 在使用时应尽量使用碱性电池，若因经济问题只能用锰性电池时注意用完及时取出，以防腐蚀机子。本人有过亲身经历，一台超薄 GB 的弹簧被腐蚀生锈严重，甚至机子内部也出现大片锈迹，更有甚者，机子内电路板也锈迹斑斑直至报废。弹簧生锈后，导致电池接触不良，无法开机，以及耗电增大，如碱性电池也仅能用 1 小时不到，锰性电池仅为二十几分钟，十分恐怖。愿大家引以为戒，切莫步我后尘。

浙江杭州悲惨先驱 宁剑俊

小·经·验

交流角

看了几期拆拆拆，我有点忍不住，因为本人系广大 GB 机主之一，特来信将我的一点看法与用电告诉朋友们。

我也不赞成用充电电池，因充电电池充电后，电压只有 1.2V 左右。这样的话，主机在吃不饱、饿不死的情况下，可能要影响正常使用寿命。而用电源不光电压不稳，且没有了便携性。我在这里告诉大家一个好方法，现在电器店有种随身电源，分 3.6V 和 6.3V 两种（我可不是做广告）。OK，6.3V 的可直接作用于砖头机上，而薄机用 3.6V 电源时将插头改一下即可。放心，3V 的变压器其输出电压一般有 4V，3.6V 绝对安全。一般，充足电可用 10 小时以上，而且价格要比充电电池低的多了，3.6V 和 6.3V 的分别只要 10 元和 20 元。彩机请不要用这种电源，去买笔型充电器吧！

另有一条意见，是否把每期拆、改心得的作者地址公开，以便大家共同提高，大家有不懂之处也可以请教。（浙江舟山公安边防支队，王宇宏，316000，欢迎朋友们来信）

●在北京世嘉 SOGO 店有一位朋友打 1945 刚入门，109 贪分技巧熟练，一次天语看到他打至 2－5 底，137 万。天语后来一试发现是顶级难度，用震电只打到 2－4，110 多万，成绩不入流。顶级难度 1945 二周太 COOL 了，包含 1 周在内许多地方闪避子弹的方法大家都不谋而合。要大力学习贪分。

文：扬州 王昊/天语：本讲内容丰富有趣，请详细阅读

电软科普教程



第三讲

盘的故事

哪个PS机主不拥有一大堆银光闪闪的盘呢？这种"富有"可是美、日玩家都掉口水的呢？这直径12公分的小小圆盘，以其惊人的高容量和更惊人的低成本，在庞大的D行业推动下，让囊中羞涩的国人差不多能同步享受到世界上最新和最好的文化商品。个中是非我们不论，今日单单关照这盘本身。

从结构上，这薄薄的盘可分为塑料主层、铝反射层和保护层。塑料主层表面有大量的微小凹坑，数字信息就记录在其中，以平坦的坑底和陡直的坑壁来代表0与1。读盘时马达带动光盘高速旋转，光头在直径方向来回移动寻找指定区域，然后射出激光，激光经小坑的折射和铝层反射之后经读出得到大量的0与1，信息就输出了。如果光盘表面有划痕、脏点，读取就难了，严重的甚至不能读。另外也有双面或双层的盘，结构就复杂了，对应的机器也很少。CD与DVD都是这种原理，只是DVD的小坑更多更密集，激光的波长更短，所以在大小不变的情况下能提供更高的容量。

CD和DVD是两个大家族，与游戏玩友关系最密切的是只读类，即CD－ROM和DVD－ROM(千万不可缩写为CD－R，那是另一种盘)。顾名思义，就是只能读不能写。这种盘是用来存放各种计算机文件的，CD标准容量为650MB，DVD为3.95GB(常说的4.7GB是DVD－V的容量)。容量与磁盘相比就不可同日而语啦。8位机和16位机时代，软件容量都是以KB计的，所以几张光盘即可将SFC十年来千余种软件一网打尽。虽然在88年，PC－E就使用了光驱(多么前卫！)，但真正的大规模应用还是在次世代机，也只有次世代机才能真正发挥光盘的威力。当游戏发展到几张CD才能对付时，DVD又登上了历史舞台。

光盘容量那么大，里面到底装了什么呢？一是主程序，二是图形、声音库。前者容量极小(其实次世代机的主程序未必比16位要进步)，光盘的引进主要是扩大了后者的内容，故而光盘游戏无不具有优秀的声光表现。美丽的背景，漂亮的音乐，都是极占容量的，尤其是高质量的动画，更是耗费空间的祖宗。"魂之利刃"片头动画文件就有400多MB，幸好片尾改用即时演算的低质动画，否则一张CD肯定不够。那些无动画，简单背景的游戏，容量就小多了，像"实况足球"，看看那碟就明白了。而"莎木"一开始也没指望用3张碟，因为背景过于复杂，作着作着容量就上去了。同理，正是因为容量限制，3D出众的N64画面尽是几何图案和卡通形象，不敢使用写实画风。大量动画还产生了一个副产品，就是D行业常能把几部十几部光盘版游戏压到一张盘里，秘诀就是：去掉动画！(这种恶劣行径目前只用于PC游戏)

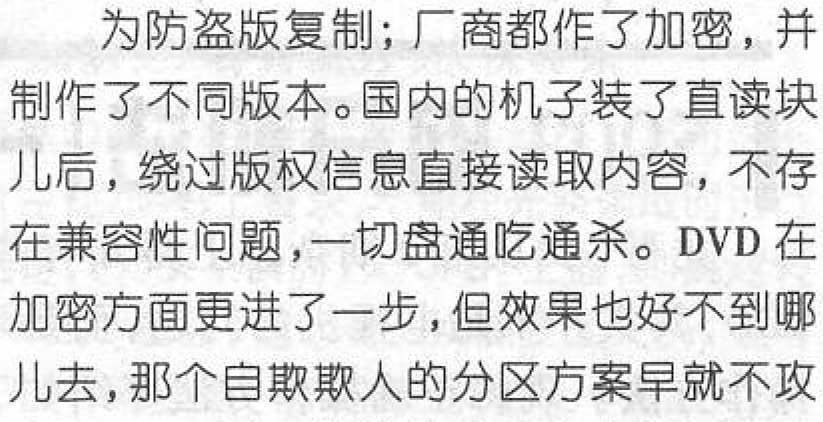
动画究竟多占容量，一个简单算式就明白了。一幅640×480的真彩图像要640×480×3＝0.92MB空间，一秒动画要30帧，如此算来一张CD仅能容纳20多秒动画。所以压缩就必不可少了。图像压缩就是去掉图中的多余信息，但不影响画面质量。次世代机性能所限，无法由CPU进行高压缩比高画质的动画解压。SS就只能采用像CINEPAK、TRUEMOTION这样的低运算量低画质格式。武装雄狮的高品质片头是VCD格式的，只好外接解码器收看了。DC和PS2的CPU对解压VCD是绰绰有余，对付DVD也能胜任，比如DC虽然常以即时演算的方式构成片头，较少用CSK开发的MPEG SOFTDEK来压缩动画，但其全屏动画画质较之PS又提高了一大块，而PS2更可配合着DVD来着重突出主机的动画处理能力。我们期待着能看到更漂亮的动画。

当然还有一些方法来降低容量需求，比如不全屏显示(学宽荧幕电影呢，好笑！)；抽掉一些扫描线(比如电视的隔行扫描和视效像透过百叶窗一样的抽线模式)。还有一些非技术手段，那就是"遮挡"，比如用眩目壮观的光线处理遮盖3D模型的粗糙；用精美的静画抵消流畅性的不足；用反复的强效果音掩盖声场的单调等等。深谙动画之道的日本人花招多啦！哼！就画面流畅度而言，噱头百出的"EVA"能和七十年前的黑白米老鼠相比吗！？

最后讲一下光盘的制作。只要是CD或DVD一族的成员，其结构就是一致的。这就意味着只要改变软件源，无须改动机器，就能生产各种CD或DVD，给D业带来莫大便利。我们最常使用的银盘是工厂专门压制的，这种工厂一套设备得两千万人民币以上，一套模具就得几万美金，DVD还得翻番。在这种厂里，先用激光雕出母盘来，再将塑料熔化注入模子，趁未凝固时拿母盘像盖章一样一压，小坑全上去了，再喷上铝和保护层不就得了？1－2秒就能生产一张，成本在0.2美元左右，可见软99%以上是知识产权的价值。如果生产数量小，就要用刻录机来刻写。这时用CD－R盘，这种盘的特点是可以写入一次，分金、绿、蓝三种。好像不少动画VCD是这样制作的。0与1构成的数字产品有个特点，由于可用数字方法纠错，无论复制多少次，质量都不会下降。录音带、录像带可不行，复制一次质量下降一次，没几次就无法使用了。

为防盗版复制；厂商都作了加密，并制作了不同版本。国内的机子装了直读块儿后，绕过版权信息直接读取内容，不存在兼容性问题，一切盘通吃通杀。DVD在加密方面更进了一步，但效果也好不到哪儿去，那个自欺欺人的分区方案早就不攻自破了。毕竟，像这种大量生产的普通商品，不可能享受国家机密级的高层次加密待遇。势力强大的D业集团雇佣了很多解密高手，普通的防范对于他们根本不构成威胁。

最重要的是，只要有一份解密的版本，就可以无限拷贝无限流行。



●本讲关键词：小坑、动画、压缩、D业集团

●新疆八钢柯坪路邮局246信箱 陈正民(830022)同学遇到了PS"幻想传说"的问题，他无法进入风沙挡路的"风之精灵洞穴"，而精灵洞穴深处的宝箱中物品无法取得，"未知是怎么回事"。陈同学希望热心玩友"不吝赐教"，他"在下感激不尽"！

PS光头“无敌加高法”系列(1)

文:吉林孙野
责编:天师

■天语:本“无敌加高法”系列,名称乃源于天津市的崔斌读者的想法,他的文章和巨型光头图片来期再登。

龙哥,工作很忙,是吗?所以闲话少说。

以下是我对贵刊2000年第二期所刊登的那篇“光驱另类修复”所得到的一些心得和比该文还要另类的修复实践方法。

我是7000,用了能用一年多的时间,出现那种倒置过来更顺畅的毛病,于是当看到那篇文章后,顿觉收获不小,于是马上实施文中第二方案——拆开光头,按文章所述,把两个滑动点向下移,万幸做此工作时我并没有万能胶和502,于是我用细线缠进支点所移动的缝隙时里,使滑动点垫高。

此做法既保证了滑动点有了一定的位移,又保证了两滑动点位移同距,我保证其距离不超过1毫米,大约应是六、七十道吧。

完成以上工作,重新组装光头,由于支架垫高,使齿轮之间的配合过盈(天语:即“轴大轴承小”之意),产生了些微滑动不畅,当时并未觉得如何,只想按书办事,运转后,一切都会好的。

可是,谁想,失败。

放碟无用、CD无用,只闻“卡、卡…”声。

由此可见,光头确是精密物件,哪怕是机械传动部分,也绝不允许有些微的差错,于是又拆开光头,取下细线,使滑动点复位。

特此,敬告,在未查明具体事故原因时,千万莫要把事情做绝,那样往往会使人后悔不已的。

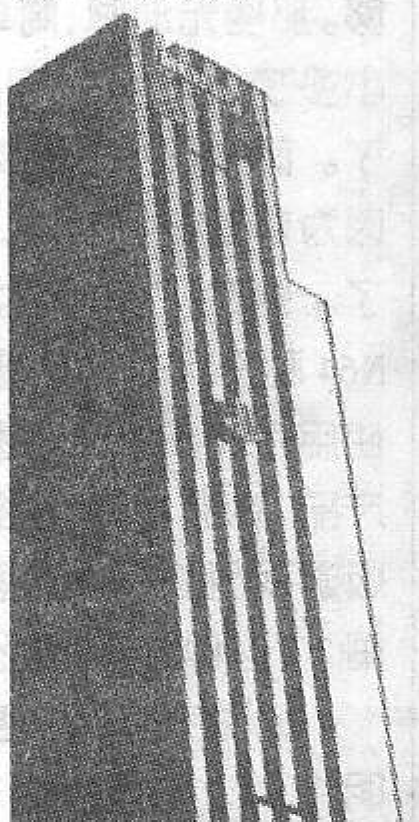
悟出自己的7000不是“磨损”导致下沉,加高时亦不应照搬别人方法,于是另找它因。

当我把光头正反翻动时,发现光头物镜有很大的活动量。于是初步断定致病原因可能有两种:①长时间使用,重力作用,使物镜下沉,此原因不可避免(PS2为什么要竖起来玩,明白了吧?)。②擦光头物镜时,用力过猛,使物镜下沉。此乃人为,可避免,望大家以后多加注意。

解决方案:①可调节PS主板上的光头物镜高度旋钮,使光头物镜提高(有关细节请见“电软”97年第8期51页)。

②此方案也就是我所做的修复工作。我的7000型并无上述据说的那个物镜高度旋钮。于是我想人为地把物镜垫高,在此之前我曾考虑过此方法的可行性。因为光头是由磁性线圈的磁性而悬浮空中的,所以可以自动找到最佳的读盘位置,如果垫高物镜恐怕会影响此性能。

于是抱着试试看的态度我开始了这项工作,把光头物镜罩拿下。然后把光驱朝下,使物镜在重力的作用下,与底板产生一定的距离,然后,用镊子夹住你所要垫的物品,从两侧轻轻塞入。此物品一定要小,因为大了会挡住物镜下那呈45度角的反光棱镜上,也不要过厚。



←同样内置风扇的PS2不用「加高」?

我所用的是随手拿来的PS记忆卡的外包装纸壳,垫好后物镜有所升高,但也如我先前所想,物镜已不是先前的那种悬浮状态,所幸光头物镜还算处于相对水平。

装机后,试机,VERY GOOD!

■天语:主机乃精密机器,修复时一定要小心谨慎,尽可能的轻。而无论何种修复工作,都要留有后路,以防万一。这就像看病,同样是头痛,但是引起头痛的原因并不相同。如果用始终只一种“加高”法,就会误事。凡事要变通。

5903的开机法(一)

龙哥,我从第2期杂志上得知有些玩友的5903看不了VCD,其实并不是电视机的问题,而是玩友们未熟悉机子的操作方法。现将正确操作方法介绍如下:

①在没有按下“POWER”键的情况下接上电源。

②按“OPEN”打开盖子,放入VCD碟,先不要把盖子合上。

③按“POWER”键开启机子,在没有出现“SONY”的这段时间里把盖子合上。

经过以上步骤后,5903就可以播放VCD了,当使用P制电视机时画面为黑白,对其他功能并无影响。

在下也有一些问题想问龙哥,①5903看VCD是毫无问题,但为什么玩游戏时读盘又那么难?难道这种机子执行主要功能(玩游戏)的能力比执行将要功能(看VCD)的能力要差?!②我把放CD的那根圆轴上的塑料片碰掉了一块,露出了一根红色的电线,不知对读盘有没有影响?

广西防城港市实验学校高一(2)班 陈国禹(538021)

答:功能多的机子操作起来果然麻烦。①这是公理,原因不清楚,所以5903不属于推荐机种,这个VCD功能华而不实,不如花7百块钱买一台VCD机。②不会有影响。

5903的开机法(二)

最近看了第二期有关5903的问题,本人也有同感,刚买回来时不能播放VCD(用制转),后来,我和几个电玩前辈,也是PS迷,经过几次研究后,已找到了正确的解决方法,无论用不用制转,此法均有用,步骤如下:

①开机,选择CD PLAYER,把光标移至EXIT处,此时机子内不要放入任何碟子。

②打开盖子,放入VCD。

③盖上盖子,等二秒钟左右,立即退出CD PLAYER的画面,此时稍等片刻,即会跳出VCD的操作画面。

其中的第③点尤为重要,稍有操作不当,即会失败。可以多试几次(最好用原版VCD)。

此方法虽然有点复杂,但只要跳出VCD的操作画面,换碟等都只要按OPEN就行了,无须再次进行以上操作。我相信这肯定会对广大5903的玩友有一些帮助。

本人还有许多有关5903型机子问题的心得,需要帮助的玩友可与我联系,地址:**江苏省丹阳市阜阳一村21号 李晖**,212300。最后再次感谢龙哥和电软。

天语编后感:5903,5903!请出龙哥也分不清这两种方法哪个更好,现欲普渡众生,因此一并刊出。

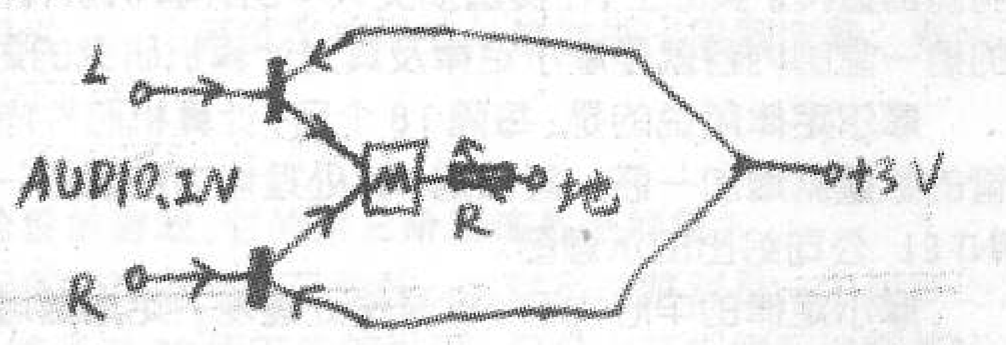
生化危机2振动版之豆腐(第四生存者)模式:本人打通这个小游戏的最终成绩为3:53:30,两个小回复食一个,体力NORMAL,级别:S。如果不是没有躲开最后不死丧尸的一记重拳的话,本人完全有实力以体力FINE来结束。另外,本人对自己的通关时间十分有自信。(辽阳市 洪维光)

●110V 电源一旦功率不足，用不久它就发热病、冒烟，甚至火冒三丈。我的 NEC 监，老板说"所有端子齐全"，我喜上心头，可是……据多方面信息，这种彩监有不少是未装 RGB 端子的，而加装又不需 20 分钟。寻遍广州，竟无此能人（黄信明）。天语：一定要登出云南杨恒读者（高人）欧标 21 针 SCART 端子普通彩电加装法，人人可改。

耳机"功放"

SS、PS 音乐太美妙，且可当 CD 机用。我真不明白 SEGA 和 SONY 为何不在机器上设一到两上个耳机插口，再配上音量控制钮。SEGA 在 MD 上用上这个很好，NAMCO 在较早期街机上使用此装置也不错。但在 SS 上竟取消了此设置！真是让人气横又让人想不通。这点玩友可自己补上。"次世代"太娇贵，不宜随便打眼儿或动刀，还是改外设吧。方法有双三极管法和集成电路法。笔者只介绍三极管法，选择 NPN 型。如图，

AUDIO、IN 处接 AV 线的两个声音输出头，+3V 可由电池提供。[M] 为耳机插座，"R"为可变电阻（在元件商店可购得，一般买旋钮式的好，用作调节音量。接地处接主机的地线和电池的负极（同时））。



四、电源修理：

说起这个我是挺自豪的。我的 SS 是买二手的。当初买回来不几天，玩几个小时后，机器的光驱转速只要一变，画面即出现波动（供电不足），后来发展至机器重新启动。再后来，干脆玩不了了，画面波动，停留在主机开机画面，机器不断读盘，但显无力，电源指示灯也闪烁。我因此断定与交流电的"交流"有关。中间的推理过程就不说了。此故障原因是电源主板上的交流过滤电容漏电引起的。本例中此电容是 SS 电源板上最大的那个，靠近插座处。我将其卸下，带到元件店一测，果然漏电，花 3.2 元买一国产的换下原来的 YAMAHA，故障排除！洋货也不是万能的啊！！若我送维修店修理，老板一定会说："这块板子不行了，换一个吧，一百八。"这种故障想来为 SS、PS 常见，若玩友有类似遭遇，可参考此法。

（济南陆院 一个将 DEEP FEAR 打通七遍也不烦的 ACE RACER）

薄机电源处理三法

我去年买了薄机，几天后电源部分烧毁。想了几种办法来弥补缺陷，这些土法各有长短，但都不损机器，下面介绍给深受电源之苦的玩友们参考：

第一种：电源刚坏时我用了一个最简单的方法，把变压器插头剪掉，两根线接入电池仓，正极用电池压着，负极直接绕在弹簧上。一试，果然有效，但缺点是有时屏幕会突然变黑，同时发出嗡鸣声，需要把屏幕调亮。

第二种：总调屏幕太麻烦。把薄机拆开，观察半天，想出将电源接口正极与电池仓正极焊接起来的办法。为防万一，还用一台老土随身听做了试验，才放心使用。嗡嗡声和黑屏全好了，而且电源可直接插用，方便。剪掉的插头又重新接上了。

第三种：此为用铁最多的一种。因我对拆改特别有兴趣，把 GBP 专用的 POWER PACK 改装成了 5 号电池盒，而且 PACK 上的电源接口也可插上电源为 GB 供电。改装过程是把 PACK 拆开，将充电电池和两个小元件取出；从 5 号电池盒上拆下弹簧铁片，粘入 PACK 适当位置；用导线把铁片与电源接口和输出电极连上，就改好了。把 PACK 改入电池仓，装电池或直接插电源都可正常使用，非常方便。第三种方法，①改装时注意正、负极的连接。②电池与电源不可同时使用。（黑龙江 陈威）

病号回忆录

久病成医，铁的代价/仅供参考，严加防范/若有偏方，快快寄来

一、高贵的白天使——DC：

1. 首当其冲需要告诉各位，千万要注意给那"只认原版"的 DC 配个好电源。关于理由，以前的"龙哥热线"中也有指出。千万不可用回 PS 及 SS 的电源，因为其功率事实上是不足以启动娇气的的 DC 的。亲身经历：新买的 DC，认为可以用回原先的电源，便插了上去。开始感觉良好，打"索尼克"中泰欧斯第二关"滑雪"时竟发生主机熄火事件，自动复位重启，但却连续熄火。又再启动。一而再，再而三的重复，直至完全无法启动。此时电源上已可以摊煎饼，而那可爱的白天使也发了"高烧"。一气之下搞定专用大功率电源，一连三个小时，DC 运作正常，主机体温适当，自然万事 OK。如果用回旧电源，熄火事件就会平均 25 分钟一次，一旦发生则只有待主机冷却再开机才行，而且此种恶性事件有可能直接导致 DC 精密部件烧毁，千万要提防。在买机时也要问清，回家后如发生以上事件则是电源问题无疑。而目前所配的电源一般都是可以长时间游戏且给主机提供比较稳定功率的，但 1 个多小时电源也已烫手。最好不过的是按龙哥的办法，配个大铁盒子的吧！

2. 另外，关于正确的关机法一直是十分使玩友莫名其妙的事情：直接按"POWER"不完了吗？NO，尤其是 DC，这种经常频繁读碟的主机（时时刻刻都在转，少有停顿），若在读取资料时突然断电是对光头的读碟寿命略有影响的。按以上方法关机会，我们会发现光头是停在外圈的，若重启光头则会再移到内圈，虽然这种方法不会对光头有十分大的影响，但天长地久 DC 光驱提早玩完并非没有可能。还是用手柄复位法将画面恢复到菜单画面中再关机是比较妥当的。尤其突然中断正在读取中的光头动作，万万要不得，没有好处的。（编者注：说明书上要求，不能在光头读取时进行任何操作。标准关机法是，（光头不读时）先 OPEN 上盖，则高速转动的盘停下，主机进入 MENU 画面，这时要么换碟要么关机，是可以的。作者先复位，再关机，道理是一样的，结果也是一样。）

二、没落大红人——PS：

1. PS 的光驱不够皮实众所周知，与 SS 比尤是。全新的主机玩 D 碟顶多两年光驱玩完。而在光驱认碟程度已明显下降的时候，若大家也对旧光驱不太在意时，仍有办法让旧光驱读出你想打的碟子。方法：找一张主机百分百能读出的碟（如原版），放入开机，当画面读到黑色画面（PS 注册画面）时，开盖。读碟停止，迅速换上读不出的碟，盖上，此时碟开始转，用耳听读碟时会连续有两声马达加强转速的声音，即可重按复位。一般情况下就 OK 了。此法只是一个不是办法的办法，遇此情况最好花点钱修好光驱。以上方法纯属个人的偏方，若会造成一些不必要的损失俺可负不了责。

2. D 碟的问题由来已久，D 碟会伤机能都清楚，但 D 碟也会烧掉记忆卡您知道吗？有同志指出，D 碟质量太次，经常死机，这就是导致问题的所在。如在足以致命的存储过程中 D 碟发"飚"，那么玩家的记忆卡将永不超生了。我在玩"狂野武器"一代时便已中招，结果记忆卡烧掉，无法互考资料，损失巨大。理论上记忆卡有修复的办法（一般专业人仕就会），而此产生的恶性后果就是记录永远的再见了。D 碟真个害人。

文/北京 大海啸

寄生前夜：我将其一次通关（不包括二次游戏）用时 7 小时 1 分 13 秒，全关时血况为 203/671，且在整个游戏中不用任何回复性特技（包括毒状态，异常状态回复等），可有能者，极盼参比。（新疆昌吉 甘路）

我们正处于前所未有的变革的前夜

——基础理论对游戏的影响

文/本刊驻美国特约撰稿人　叶展

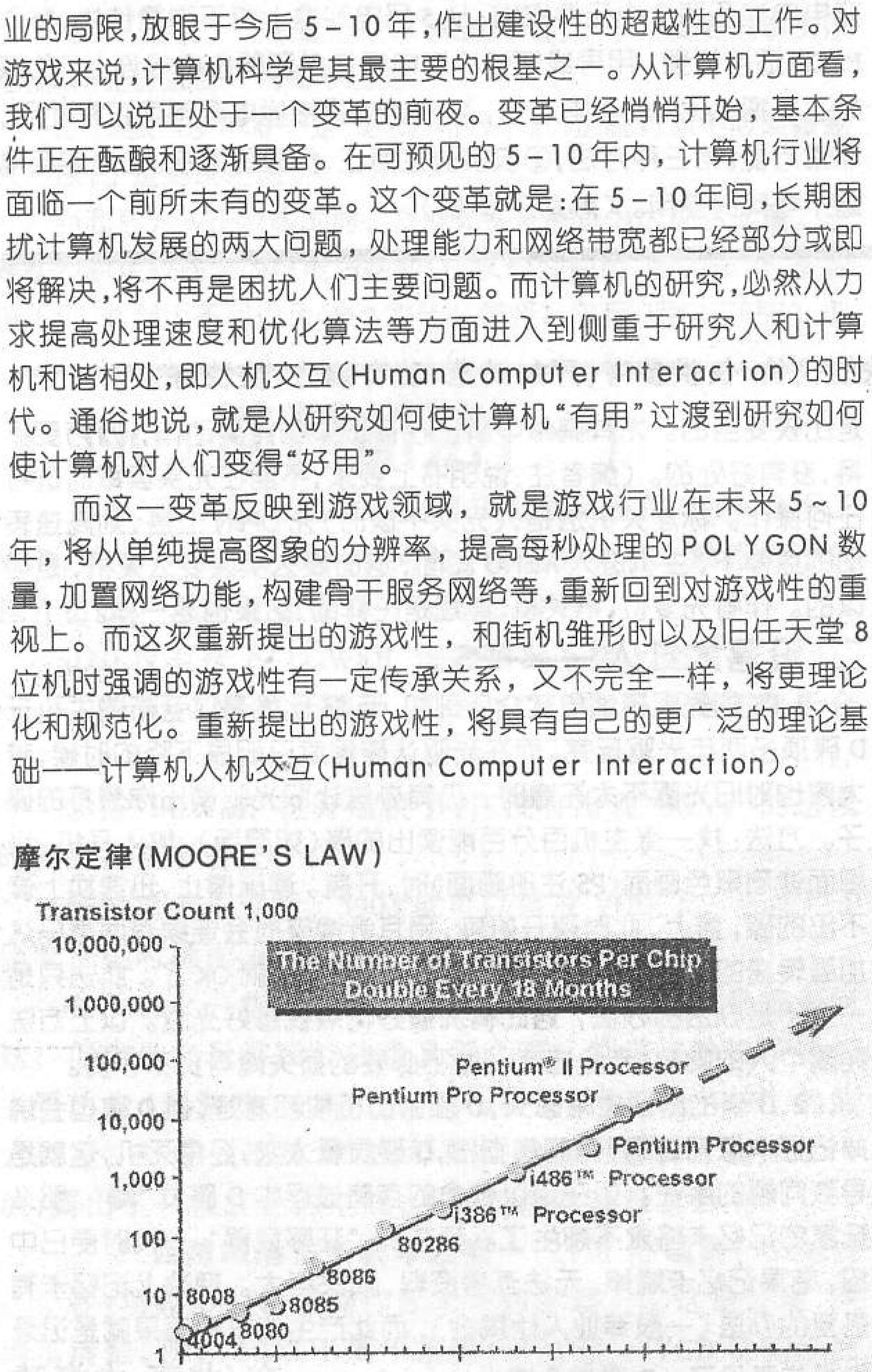
1.变革的前夜

随着世纪钟声敲响，新的 MILLENNIUM 迫不及待地到来。人类社会进入了崭新的纪元。回首过去，展望未来，在游戏领域，人们面临的是一个朝气蓬勃，万马奔腾的时代。但真正能把握时代脉搏，提出前瞻性的构想和计划的人或公司，却是少之又少。游戏向何处去，未来的游戏将是什么样的，游戏发展需要什么欠缺什么，能够充满自信地回答这些问题的人恐怕不多。而对未来的把握或前瞻性，恰恰是决定一个公司在未来市场上成功和失败的关键，也决定了究竟是谁主导一个行业的发展潮流。谁能对未来作出较合理的正确的估计，谁就能把握潮流因势利导，成为新世纪的弄潮儿。

而前瞻性，就意味着超越现在的市场和技术局限，超越本行业的局限，放眼于今后 5－10 年，作出建设性的超越性的工作。对游戏来说，计算机科学是其最主要的根基之一。从计算机方面看，我们可以说正处于一个变革的前夜。变革已经悄悄开始，基本条件正在酝酿和逐渐具备。在可预见的 5－10 年内，计算机行业将面临一个前所未有的变革。这个变革就是：在 5－10 年间，长期困扰计算机发展的两大问题，处理能力和网络带宽都已经部分或即将解决，将不再是困扰人们主要问题。而计算机的研究，必然从力求提高处理速度和优化算法等方面进入到侧重于研究人和计算机和谐相处，即人机交互(Human Computer Interaction)的时代。通俗地说，就是从研究如何使计算机"有用"过渡到研究如何使计算机对人们变得"好用"。

而这一变革反映到游戏领域，就是游戏行业在未来 5～10 年，将从单纯提高图象的分辨率，提高每秒处理的 POLYGON 数量，加置网络功能，构建骨干服务网络等，重新回到对游戏性的重视上。而这次重新提出的游戏性，和街机雏形时以及旧任天堂 8 位机时强调的游戏性有一定传承关系，又不完全一样，将更理论化和规范化。重新提出的游戏性，将具有自己的更广泛的理论基础——计算机人机交互(Human Computer Interaction)。

摩尔定律(MOORE'S LAW)



说起计算机的摩尔定律，真是鼎鼎大名如雷贯耳。但在很长的一段时间内，人们，包括很多计算机研究人员，对摩尔定律却缺乏足够的认识，甚至充满偏见地认为那只是商业上帮助公司获取利润的宣传。实际上，在美国顶尖大学的计算机系，许多计算机课的第一堂的内容就是摩尔定律及其对计算机研究的影响。

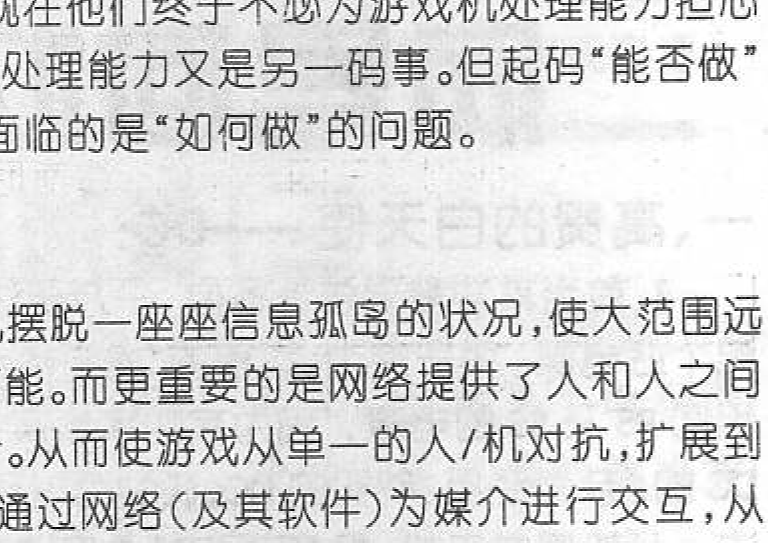
摩尔定律所说的是：每隔 18 个月，计算机芯片内集成的晶体管的数量就增加一倍。近似地，其处理能力也增加一倍。下图是 INTEL 公司给出的示意图。

摩尔定律的中心内容，就是说处理能力定期倍增。因此我们无须担心，也不必在某些细节的算法优化上投入过多精力，只需稍微等待，倍增的处理能力将解决目前的难题。也就是说，如果你要做前瞻性的工作，不仅仅是修修补补的话，在你的研究工作中必须考虑到计算能力倍增会对你的研究课题带来什么影响。对一般人更通俗地说，就是计算机处理能力不是瓶颈。

PS2 的出现就体现了这种趋势，游戏机前所未有地拥有了强大的处理能力，处理能力和图象显示将不再是困扰游戏开发者的瓶颈。想想吧，在 8 位机时代程序员们呕心沥血地调度为数不多的活动块(spirits)，往往捉襟见肘；32 位机时代的美工又得为一个模型的 POLYGON 数担心，惟恐超过游戏机的处理能力，于是游戏中的人物方头方脑锯齿明显。现在他们终于不必为游戏机处理能力担心了。当然，有效控制强大的处理能力又是另一码事。但起码"能否做"的问题已经解决了，现在面临的是"如何做"的问题。

网络带宽

网络的出现使计算机摆脱一座座信息孤岛的状况，使大范围远距离信息交换共享成为可能。而更重要的是网络提供了人和人之间交流的另一种手段和媒介。从而使游戏从单一的人/机对抗，扩展到人/机/人对抗，即人和人通过网络(及其软件)为媒介进行交互，从而更具刺激性和"人"性。连续两届 E3 展上人们都达成共识——网络将改变游戏。可是由于骨干网络建设的落后和各项服务的不配套(尤其是中国)，带宽(速度)限制使得游戏在短时间内还不能充分利用网络。但网络带宽的问题并不是一个技术上的难题，基本上是商业方面的问题，随着时间的发展，企业对其的重视和高额利润的驱动，在可预见的将来，网络带宽问题将得到解决。



所谓变革，是指在计算机领域，交互性将成为研究重点；与此对应，在游戏领域，游戏性将再次成为重点

通过前面我们对摩尔定律和网络带宽问题的了解，我们可以认为：处理能力和网络带宽实际上都不是严重的问题，在不远的将来，计算机的交互性必然会成为研究的重点方向。这就是我们所说的变革。做一个浅显的比喻，就是：在汽车的发动机传动系统

等技术成熟后，如何使汽车能跑起来就不是研究的主要内容了，而如何使汽车乘坐得舒适和安全就成为各厂家的研究重点了，也成了消费者购车的主要考虑了。对游戏来说，奔驰如飞的网络加上强大的游戏机处理能力将使游戏开发者们如释重负，更加集中精力于游戏内涵的开发中，而不是象现在这样在技术层面上耗费精力。可以说，前景是美好的。游戏业的变革即将到来，我们正处于前所未有的变革的前夜。

2.游戏是一种成熟的艺术形式吗?

一个成熟的艺术形式，应该有两个特征：(1)拥有比较稳定的表现媒介和技术;(2)建立了比较规范的艺术法则来指导创作。从这两个方面来看，游戏都没有达到。游戏还不是一种成熟的艺术形式。

艺术形式的三个阶段

一般来说，一个新的艺术形式从被发掘出来到成熟，要经历三个阶段(如下表)：

处于第二阶段的游戏，它的第三阶段该是怎样呢?

游戏目前应该属于第二阶段，也就是说游戏是一个崭新的艺术形式，虽然经过20年左右的发展，但其内在规律和法则都没有很好的归纳和总结，也没有能够用来指导开发的范式。更通俗的比喻：大学里有电影系，系里的学生经过系统的学习电影理论后，如果能够基本掌握并执行那些法则和范式，那么他们拍的电影大概不会太差。(当然真正的高手和平庸之辈的区别是高手并不是完全遵循范式，而是知道在什么地方什么程度上打破常规。)而游戏显然没有这样的理论指导，产生的"产品"质量也毫无保障。

如果我们再看看和游戏关系密切的动画片的历史，我们可以看到：早期二十年代左右的动画片，由于制片人对动画片独特的规律认识肤浅或者根本没有，因此动画片极为粗糙和随意。对现实观察不够，又没有理论指导，于是出现以下情况：为了使动画人物的手从一处移到另一处，胳膊只能做得像皮筋一样"伸缩自如"。即使那时迪斯尼所做的著名的《汽船威利》，也还不能超越时代的局限。而到了三四十年代，迪斯尼公司众多高手在十几年艰难探索之后，终于集大成地发展出所谓美国经典动画理论，包括八条左右黄金法则，如挤压与拉抻(Stretch and Squash)，跟进运动(Second Movement)，期待(Anticipation)，慢始慢终(Slow-in and Slow-out)。这几条黄金法则，成为了全世界动画片制作人的金科玉律，放之四海而皆准。从此，动画片进入了崭新的时代，成为了有正确理论指导的成熟的艺术形式。半个世纪过去了，几乎没有一部美国动画片不遵循这些准则。即使是最新的全三维动画片《玩具总动员》和《玩具总动员2》，虽然使用三维技术和图象，但动画方面还是遵循经典动画法则，没有越雷池一步。反观游戏，迄今为止没有任何理论来指导其开发，对其本身规律认识也极为不足。

游戏诞生也差不多20年了，这应该说也不算短了。游戏是否能出现类似于四十年代动画片的理论大成熟，但目前来看，这种理论上的成熟还缺乏必要的条件。前面说过我们处于变革的前夜，对游戏理论来说，我们目前还不知何时天将破晓。我们并不知道游戏的第三阶段将是什么样的!

阻碍游戏成熟的重要因素

游戏的技术层面太不稳定，是艺术理论和法则无法确定的一个重要原因。如果一门艺术形式的技术层面不断剧烈变化的话，产生稳定的指导理论是不可能的。我们看其他艺术形式，如绘画音乐等，其工具和媒介都相对稳定，几百年前人们使的画笔画布透视原理，用的钢琴五线谱对位法，到现在改变不大。但游戏就不一样，从最早街机上的黑白矢量图象技术，到8位机的字符型活动块，到PC早期的CGA/EGA色彩表，到32位机的三维实时图象。几乎每隔几年就大变样一次，而前一阶段积累的技术基本被完全推翻，经验基本不适用于新的条件。这一切都使得总结游戏制作理论难上加难。

虽然前面所说的难度那么大，但目前人们普遍认为出现了一丝曙光。人们现在基本同意游戏将向两个极端发展。也就是有两个潮流：一个是搞所谓纯粹的游戏，以TETRIS为代表；另一类是走复杂化的拟真化的道路。后一类为现在的主流。

游戏发展至今，很多东西都已经被抛弃了，象横卷轴ACT等。但有一些小游戏却显示出顽强的生命力，长盛不衰，象

		电影	游戏
第一阶段：新奇阶段	新的艺术形式被发掘出来，人们不知道能用它来干什么，因此用它来试各种东西。	最早的电影《火车进站》,《工厂大门》。发明家们扛着电影摄像机满大街跑，拍摄各种片段，自己也不知道要干什么。	"发明家"的时代，各种各样的新奇的想法，游戏开发处于乱战和蛮荒状态，探索虽然很多，但大部分经不起时间的考验。
第二阶段：模仿阶段	新的艺术形式被发现可以帮助老的艺术形式解决问题，或者可以模仿老的艺术形式。	电影导演们发现可以把歌剧什么的拍下来，使得没有去歌剧院的人也能看了。但对电影的本身的艺术规律和特性还不了解，没有剪辑，没有镜头技术。观众看电影就跟坐在剧场看歌剧一样，视点从来不变。	在前一个阶段的基础上，游戏类型(GENRE)开始归纳形成，如RPG,SLG等。所有的类型都基于对现实世界的模仿，既模仿表象(通过三维技术，产生可乱真的模型)，也模拟现实中的行为，如射击，策略，甚至人生过程。
第三阶段：成熟阶段	新的艺术形式发展出自己独特的艺术法则，体现了自己独特的优点。	电影导演们终于"发现"了电影的独特规律和能力，发现了电影可以通过剪辑产生时间和空间的跳跃，(关于如何偶然发现电影剪辑技术就流传着各种各样的小故事)可以运用镜头技术，观众再也不象坐在一个固定的地方看歌剧了，而是可以远景/近景/特写/甚至360度环绕一周。电影终于成为了一种独立的成熟的艺术形式了。	?

TETRIS（俄罗斯方块）和PACMAN（吃豆）。其特点是图象简单，规则明了，变化多端。进入32位机时代后，人们也曾一厢情愿地将其复杂化，将其3D化，引入更复杂的规则等。但这些尝试无一成功，即使是任天堂自己做的TETRIS变种也是毫无例外地遭到惨败。这一切促使人们思索这种游戏得以成功的关键不是在外表，而是在游戏规则上。这种类型的游戏可看做与传统棋牌同类，它们都是规则简单易懂，但同时玩起来变化无穷。而游戏的另一个极端是采用三维图象，做得象真人一样，并模拟物理世界构造出复杂的虚拟世界和响应的法则。新一代的PS2和DC上的大多数游戏就体现这种趋势。

这两种极端，象前一种，是比较容易研究其规律的。而后一种，由于和技术发展息息相关，变化莫测。但其发展总会走到一种饱和状态。分辨率高到一定程度，人眼也就分辨不出来了；POLYGON数多到一定程度，再多无益。模拟物理世界总是有个尽头。就象传统油画，对透视原理，色彩关系，外光的研究达到完全成熟，油画画得跟真的一样了，也就达到饱和了。也就是说，将来会有一个相对稳定的时期，技术层面相对地稳定，不象现在那么动荡不安。而那个相对稳定的时期，则是总结创作规律和法则的黄金时间。游戏的成熟，可能要等到那个时期之后。

变革必然带来的机遇，不成熟恰恰暗示着创新的机会

变革必然带来机遇，游戏理论的不成熟恰恰也暗示着无限的机会。谁能象迪斯尼那样集大成地总结归纳出游戏的特有的理论和法则，谁就能把握住商机，在越来越激烈的市场竞争中立于不败之地，甚至象迪斯尼公司一样形成一定程度的垄断。

3.创新从何而来

所谓变革，也就是要创新。而目前游戏界，可以说——

COPY之风盛行

毋庸讳言，目前游戏界COPY之风盛行，而中国尤甚。如何创新，创新从何而来，的确值得人们深思。在游戏史上出现的几个开风气之先的游戏，如DOOM，DUNE，它们每一个都创建了一个崭新的游戏类型（GENRE）。其开发者或公司也都风光一时。但一旦他们作出了新东西，马上成千上万的人们去COPY他们的思路，克隆出种种相似的产品来。偷工减料，不思进取，不去努力思考为什么别人能作出崭新的创造，而只是COPY别人的皮毛。真正愿意创新并且有能力创新的公司和制作人，真是少之又少。

如何创新

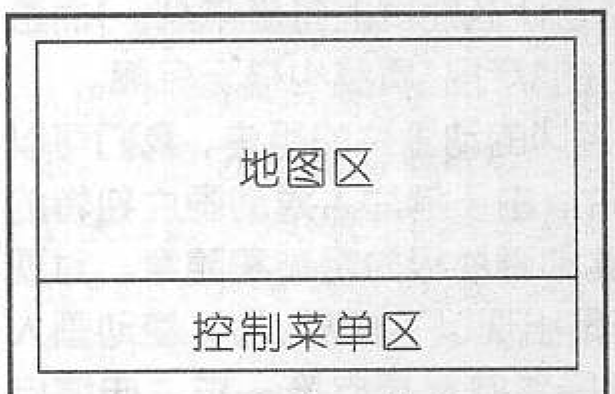
另一方面，许多人都希望能创造出自己独特的东西来。但如何创新确实是个大问题。单单靠拿着一张纸和一支笔在计算机桌前枯坐是无法产生新奇的想法的，玩过成千上百个游戏后也会觉得似乎别人把该做的都做了，什么都约定俗成了，如何创新呢？

前面所说的做出DOOM，DUNE的人或制作组。他们作出这样的成绩，主要是靠直觉。也就是说，他们并没有理论的指导。但这是否意味着我们都无须理论的指导呢？不否认这世界上某些人确实有天份，凡事凭感觉，搞东西靠直觉，搞出东西来后还令人赞叹不已，以为匪夷所思。但对我们大部分人，也许我们IQ没有那么高，也许我们的创造力不是那么强，也许我们没有白日做梦的天赋，那么是否我们就不能创新了呢？不是的。创新可以是一种方法，一种过程，一种在理论指导下有意识地优化的过程。所谓两条腿走路，就是一方面依靠直觉和灵感，另一方面更重要的是在理论的指导下在做局部创新。

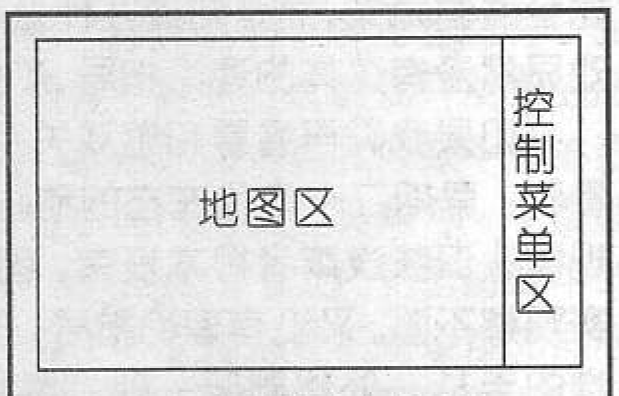
所谓理论指导，对游戏来说，其根基实际有三：行为科学/心理学，计算机科学，视觉艺术。我们已经知道现在的游戏制作人员要求要有一定的电影/动画修养，至于计算机技术就更不用提了。但那些只是在应用层面上。说到创新，则需要游戏制作人员不仅知道现在在用什么东西，现在其他公司在做什么，而且要知道目前计算机领域和行为科学/心理学的研究发展，有什么新奇的想法提出来，是否能够借鉴到游戏中。特别值得注意和有意思的是：那些搞计算机研究的，他们并不关心应用（在美国是这样，也许和中国片面侧重应用和强调经济效益不同），他们可以发挥自己的想象，思路天马行空，超越现在的市场和应用，因此做出的东西很前卫，是真正的具有创造性和前瞻性的。当你读他们的论文时，是会觉得一股股清新的空气扑面而来，许多东西前所未闻。而这正是游戏开发者最梦寐以求的创新源泉啊。而对行为科学和心理学，长期以来不仅是游戏制作人们对此毫无所知，一般计算机工作者也所知甚少。拜人机交互（HCI）研究越来越火之福，目前人们开始认识到要让计算机好用，必须研究行为科学和心理学。这方面的研究也比较活跃起来，有很多可以借鉴的东西。当然，这么说太抽象了，让我们来举一个例子。看看理论和基础研究是如何指导局部创新的。

一个简单的例子——理论和基础研究是如何指导创新的

这个例子是有关即时策略型游戏的。目前的此类游戏，象帝国时代，C&C等。其用户界面的设计都大同小异，如下图。当然这种设计也是一开始某某人第一个搞出来后，大家觉得不错就一窝蜂地照抄了。最后大家都用这种设计，也没工夫理会初始的设计是否是最优的，还有没有创新的余地了。那么这种设计是否是最好的设计呢？这种设计有什么问题吗？



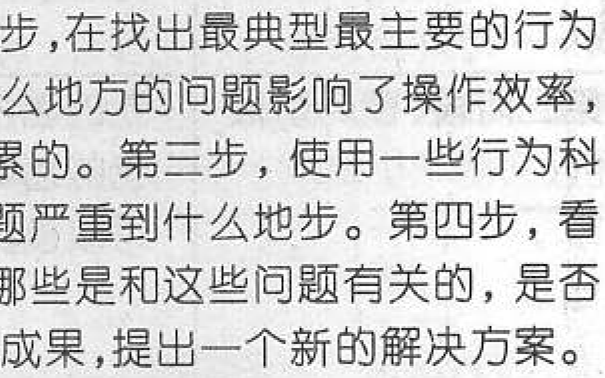
帝国时代的用户界面



C&C的用户界面

虽然这种界面目前广泛使用，在其他非游戏类的软件中也很常见。实际上，这种用户界面设计是有严重的问题的，而且是有很大的改进余地的。然而如何发现问题呢？如果不能发现问题，就根本谈不上改进和创新了。

遵循计算机人机交互学的方法，对一个用户界面，要评价它的优劣，找出它存在的问题。首先要研究用户是怎么用它的，也就是说，研究用户的行为模式。第二步，在找出最典型最主要的行为模式后，看瓶颈出在什么地方，什么地方的问题影响了操作效率，什么地方是让用户感到最麻烦最累的。第三步，使用一些行为科学和心理学的原理来评估这些问题严重到什么地步。第四步，看看计算机领域最新的研究成果中哪些是和这些问题有关的，是否可以借鉴。最后，应用最新的研究成果，提出一个新的解决方案。这个方案有可能是前人所未尝提出的全新的概念。



玩家在玩帝国时代时做得最多的事：将鼠标从地图区移到控制菜单区（1），选择建筑，再将鼠标从控制菜单区移动回地图区（2），“放下建筑”

因此首先我们研究玩家的行为模式：象帝国时代，玩家所做最多的，是移动鼠标到控制菜单区，按键选一个建筑，移动鼠标回到地图区，在适当的位置，按键“放下”建筑。如图中虚线所示。

这种行为实际上是一种设备切换，也就是在屏幕上不同功能的区域之间来回往复移动，在

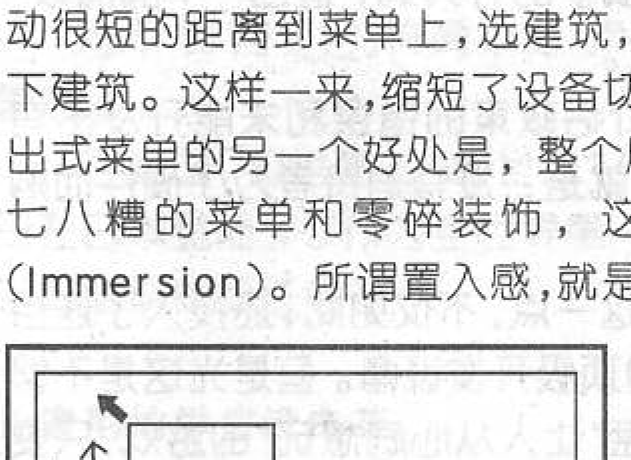
计算机操作中实际是相当普遍的。在我们上网时，用Netscape浏览网页时，也是在网页显示区域和浏览器右侧滚动条之间来回切换。

这种切换实际上是一种无用功，因为移动本身并不达成直接效果。而且人机工程研究显示设备切换费时费力，造成肌肉紧张。使用鼠标进行长时间重复性的这种运动，对肌肉的劳损程度比单纯打字要大得多，因为是单一肌肉群长期受力。

在人机交互领域专门有一个定律是有关这种设备切换行为的：费茨定律（Fitts' Law）。这个定律的数学公式这里就不写了。具体到计算机用户界面，它所说的中心内容是：如果要让用户从屏幕上移动鼠标到一个按钮(Button)上并按下，其所需的时间和初始位置到目的地的距离成正比，和目标按钮的大小成反比。所需时间越长，肌肉越紧张，用户越疲劳。

应用这个定理，我们看到，如果我们希望减轻用户负担。我们应按缩短距离，加大菜单。对上图，就是缩短虚线1和2的长度。但如何做呢？

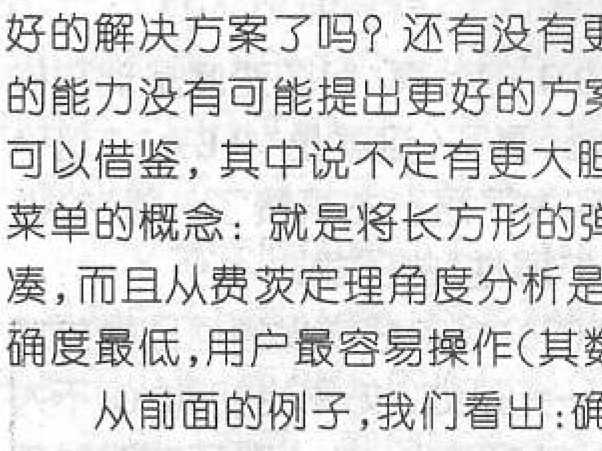
针对这个问题，微软搞出了新型鼠标，在按键中间加了滑动钮，这样在浏览网络时就不用来回切换了。这是微软的解决方案，是用硬件解决问题，费茨定律中距离变成0了，真是一劳永逸。但我们要从纯软件方面解决问题呢？有的聪明的读者会马上说出“使用弹出式菜单”。对，弹出式菜单不失为一个好办法。使用弹出式菜单后，用户的行为变成：在地图上直接按右键，弹出菜单，移动很短的距离到菜单上，选建筑，再移动很短的距离回到地图，放下建筑。这样一来，缩短了设备切换的距离，方便了用户。使用弹出式菜单的另一个好处是，整个屏幕可以都用做地图了，没有乱七八糟的菜单和零碎装饰，这样更容易使玩家造成置入感(Immersion)。所谓置入感，就是指减少干扰，使用户（观众）的注意力集中于最主要的内容，造成置身于其中的假象。电影院放电影时要熄灯就是这个道理。在一片黑暗中，只有银幕上的影像，观众的注意力完全集中到它上面。设想银幕上如果有一角广告，在电影放映时从来不变，那该是多么讨厌的事啊，谁还能看得下电影呢。没有了固定的菜单区域，地图可以更大，整屏都是虚拟的游戏世界了，玩家应该可以更有置入感。



使用弹出式菜单，“指哪打哪”，只需在地图上按鼠标右键，菜单弹出，移动很小的距离选择建筑，然后放到地图上，省时省力。

但弹出式菜单是否就是最好的解决方案了吗？还有没有更新奇大胆的想法？也许我们本身的能力没有可能提出更好的方案。但计算机研究方面有很多论文可以借鉴，其中说不定有更大胆的发明。有一篇论文提出了饼状菜单的概念：就是将长方形的弹出菜单改成饼状，这样一来更紧凑，而且从费茨定理角度分析是最优的，距离最短，需要的定位精确度最低，用户最容易操作（其数学证明略去）。

从前面的例子，我们看出：确实，理论和其他人的研究可以帮助我们提出一些新奇的想法，搞一些创新，起码是局部创新。象饼状菜单，在游戏中几乎还没有人使用。当然，能否成功还要经过实际用户的考验。但起码我们能够创新了，起码我们能够提出别人所没有提出的新想法，新概念。这是最重要的！如果总是跟在别人屁股后头，别人做什么我们就做什么，我们永远没有出头之日啊。



饼状菜单，更紧凑，效率更高。

还有更大胆的想法，如在地图漫游这个问题上，帝国时代的办法是当玩家把鼠标移到屏幕边上后整个地图开始移动。实际上这也是个设备切换，在美国施乐（XEROX）公司的研究中心，研究人员提出了双手操纵的概念可以解决这个问题。他们认为：人们习惯使用两只手共同工作。象写东西时，左手扶住纸，进行精确度不高的定位和移动；右手写字，从事复杂精确的工作。而用电脑时，只用右手鼠标，却要做两只手的工作，负担过重。他们开发出了一套软件系统，左手配备一个跟踪球，进行定位和移动，右手使用传统鼠标，进行主要的工作。经过用户测试发现，用户非常喜欢这种配置。由于双手可“并行”同时工作，效率也大大提高。如果用这种概念来改进帝国时代，则我们可以配备一个左手跟踪球，玩家需要移动地图时，只需转动跟踪球，当地图移动到适当位置时，右手鼠标可迅速在地图的合适地方建造各式建筑或选择军队，无须再移动到屏幕边沿移动地图，再返回地图。至于左手为什么用跟踪球而不用鼠标，则也有讲究，此不赘述。



跟踪球

以上设想，在软件上实现是不难的，而跟踪球也并不是奢侈玩艺儿，到处都有。一旦加上这个功能，诸位网战大侠估计是如虎添翼了吧。可以设想，如果拥有此种双手操纵+饼状菜单系统的玩家，在网络对战时，比使用单一鼠标和旧的用户界面的玩家，效率提高起码数倍，反应更快，少做了不少无用功，也不易疲劳并造成肌肉拉伸损伤，应该较容易获得对战的胜利。而这胜利要归功于照顾到玩家的体现了人机和谐的界面设计。

游戏开发者应该扩展视野

通过例子，我们可以看到：理论和他人的科学研究，对游戏来说，并不是可有可无的东西，也不是虚无缥缈高深莫测的东西，而是可以帮助我们创新的工具。很多领域，象行为科学心理学的知识，对游戏开发实际上大有裨益。例如，CW(COGNITIVE WALKTHROUGH)方法，就是研究人是如何探索未知世界的，即通过初始目标→尝试→反馈→修正目标一系列活动来探索未知的世界。这个过程，正和玩家玩游戏的过程一样。CW 方法提供了简单有效的方法来测试初始设计是否能被用户理解和接受。它其实可以用来帮游戏设计者们测试自己游戏的概念设计是否合理，是否难度太大无法接受，是否能够被玩家理解，设计者所期待看到的效果和游戏者所理解的目的之间是否一致。

另外各种学术会议，如SIGGRAPH(计算机图形学)，SICHI（人机交互），UIST（用户界面/软件）上各种论文都很有用处。对各种会议论文，不求甚解，但要了解新的思想和概念。象前面说的双手操纵系统的概念，就是在 UIST 会议上宣读的论文。其他各种新奇而古怪的想法在论文中可以说比比皆是，如何将它们应用到游戏中，是游戏开发者的任务了。

既然游戏已经发展到这一步，面临着变革。处于变革时代的我们，也必须突破本行业的局限，将眼光放远，延伸到多个领域，吸收有用的“营养”，才能作出前瞻性的工作。而对于中国游戏业来说，总是跟在别人后面也不是个事，创新才能把握机会，才能摆脱落后的局面。这就是新的 MILLENNIUM 带给我们的机会和挑战。

编者按：对于我们这些酷爱电玩的人来说，游戏可以说是生命的全部，任何企图对游戏进行诋毁的人，都会遭到我们坚决地打击。然而我们还缺少真正的游戏理论做后盾，并不能完全彻底地击垮异见份子，人家还是不懈于电玩，对电玩的成见无法改变。看过上面的文章后，长期以来萦绕在我脑中无法解开的疑问得到一定程度的化解。这个问题就是电玩在世界娱乐业中到底处于什么地位。而如果想获得较高的地位，就需要我们进一步研究和总结电玩的理论，让别人也能认识这个事物。

责编/北尤

游戏业的战争

——PS的明与暗 任天堂的大误算（上）

文/马场宏尚（日） 译/刘飞扬



上期说道，任天堂在新机种开发合作中，突施毒计暗算了事先毫无戒备的伙伴SONY，埋下了仇恨的种子。继而任天堂的傲慢态度终使双方的敌意公开化。然而受到侮辱的SONY却非等闲之辈，它厉兵秣马、积极备战，准备与任天堂一决雌雄。

本期将为读者讲述这次游戏战争初期的故事。当年游戏机业群雄并起，各家大公司互不相让，纷纷打出自己的品牌机种，试图与各路诸强一争高下。最先挑起主机商战的是日本的著名电器公司松下。由于它固守传统的事业部体制，在价格和软件策略上出现失误，很快败下阵来。实力雄厚的SONY重整旗鼓，积极备战。它吸取了上次遭人暗算的教训和松下旧体制的前车之鉴，成立了一个独立于本部的新公司SCEI(索尼电脑娱乐公司)，承担新一代主机的开发项目。堂堂SONY公司岂是甘于制作兼容机从而受制于人之辈，这次要推出自己的品牌，信心十足地向任天堂的霸主地位发起挑战。

☆点燃游戏机战争导火索的松下的失败

1994年3月11日。

第三次游戏机战争的导火索由一个谁也没有想到的企业点燃的，这便是日本家电业的巨人——松下电器产业公司。松下电器推出了3DO“REAL”。

一位曾参与3DO计划的松下电器的职员告诉我：“由于我们公司的体制”是事业部制，所以计划的实施只能半途而废。最终，负责3DO计划的松下交互事业部被取消了。在大松下取消事业部可以说是特例中的特例，即便像灯泡、熨斗等被认为是很“古老”的商品，相应的事业部也没有取消，而是以新型电灯和无线熨斗等形式复活了。

松下内部的原3DO计划的成员现在大多已离开了公司。他们由于参与了游戏这一高风险、多变动的行业，从而不幸成了牺牲品。

事业部制是战后松下首先采用并取得了成功的，其它很多企业也都模仿松下相继采用了这一制度。它的最大特点是一个部门像一个公司一样独立运作经营，这样可以让出相当一部分的权限，到目前是一个非常有效的机制。不过，各事业部也被套上了一些枷锁。为了防止可能出现的权力滥用等不正当行为，总社向每一个事业部都派遣总社经理部门直属的“经理部员”。这样以来，就导致各部只被允许做出一些“常识性”的判断。

价格是第一个问题。借某游戏设计师的话就是“到底不过是卖家电的”。最初的预定售价为七百美元，而这正是家电公司偏爱的价格。新产品“一台低于一千美元的话就可以在家庭普及”这一神话在家电界可以说是一个常识。

设备中最高价的CD－ROM驱动器在当时售价约为一百美元，再加上CPU、手柄及机箱，以及开发费、流通费、利润等，七百美元可以说也不完全是漫天要价。现在DVD的建议零售价也在七百美元左右。

松下指出：“我们认为游戏机、电脑、多媒体是各自不同的商业领域。”但是，多媒体的核心只有游戏。“扩张性”等让人一头雾水的性能即便能作为附加价值，也绝不是卖点。

以事业部为主体的运作方式和必须首先考虑与其它商品的平衡性的“松下流”观念，对游戏机这种赌博性很高的商品是不适用的。

☆3DO导致软件公司堕落？

尽管3DO点燃了次世代机战争的导火线，但已“不战而败”了。给人的印象是“自己就栽了”。

这里的主要原因在于最初价格政策的错误和未能开发出有魅力的软件。借用山内社长的话就是：“没有消费者为了硬件而购买游戏机，都是想玩软件才买的。”

当然，松下也考虑到了软件这一点，不仅如此，还投入了连当时的任天堂和世嘉都无法相比的顶级开发设备。但是光这是不够的。正像人们所说的，必须有一盘“让人从心底想玩”的游戏，只要这样一个好的开端是不成问题的，紧接着，其它软件公司也就会相继开发一些“畅销”软件。有了这样的良性循环，可以说主机就成功了。

让玩家从心里想玩的游戏称为“Killer type”，而在3DO计划中没有发现拥有这种吸引力的软件。3DO把宝押到了《侏罗纪公园》和《チキチキマシン》上，但是看一看游戏界的现状就可以知道，凡是根据电影和小说改编的软件，除了一点“轰动效应”之外，没有什么真正的大作。而《チキチキマシン》更是由于经验不足而一再推迟发售。

也许，松下应当从一开始就和NAMCO等“对任天堂心怀不满”的大软件公司联手吧。

正如松下电器指出的那样，“3DO的计算、绘图速度是现在的16位机的50倍，游戏动画更加流畅、真实，这就是‘REAL’这一名称的由来”。可以看出，松下确实为了这台主机费了一番功夫，但总给人一种过分考虑“多媒体的扩展性”的印象。

作为一种消费性商品，在限定的价格中把钱投到何处是关键问题，太贪多贪全的话反而会导致一无是处。如果当初3DO不为“多媒体”这一名称所束缚，而是将其游戏化，让人在玩游戏时感觉“太棒了!”，那么情形可能就大不一样了。这个也要那个也不肯放弃，终于导致性能高不成低不就，无法“使画面高速运动”。

下面也是山内社长的话。

“什么才叫做好的硬件呢？必须是能让软件设计者在看到画面的瞬间激动得颤抖不已，燃起其设计欲望的硬件。”

当初的FC正是这样。哈德森的经营者工藤兄弟在百货店看到FC后，毫不犹豫地决定将公司的所有资产投入软件开发中。据说当时哈德森的金库里只剩下几枚十日元的硬货了。

3DO既不具备能刺激设计者的高性能，也无法使挑剔的玩家感动。给人的第一印象既已不好，"第三方"也就没有给3DO提供什么像样的软件。别说"分担一半设计费"了，松下电器除了找到有实力的"第三方"并全额出资企画、制作以外，那时已没有其他的方法了。

我知道那一时期的松下3DO事业部（正式名应为交互式媒体事业部）上下一心拼命地工作，但下面介绍的情况的却也是事实（虽然很残酷）。

在某媒体技术相关人员的聚会上，刚为3DO开发完软件的某软件公司的社长是这么说的："绝对不能与3DO的软件沾上一点关系。"他的理由是"公司会堕落的"。因为"给3DO开发软件条件又好又不用担风险，这样就失去了拼命努力的精神和创作大作的欲望"。尽管他也是半开玩笑，但从这些话我们也明白了3DO之所以没有"必杀软件"的原因。

☆打倒任天堂——竞争对手的攻击开始了

同年11月22日，当3DO还在苦战的时候，万众瞩目的土星登场了。

第二天，作为PC－E后继机种的PC－FX也开始发售。同时，它也可以用于电脑的best seller 98系列的周边配件。此前，某电脑销售公司的干部用调侃的口吻预言："NEC将要推出一个非常有趣的机器，只能玩美少女游戏软件。"最后看来，他的话是完全正确的。

同年12月3日，传闻中的"索尼·游戏站"终于真正开始了发售活动。

在美国，和世嘉的"创世纪"（MDCD）齐名的"美洲虎"也于8日在日本登陆了。作为全世界第一台登上游戏业舞台的64位机，它的出现颇受注目。

☆索尼的学费没白花

索尼电脑娱乐公司（SCEI）正式成立是在93年的11月16日。最初的SCEI并没有像人们想像的那样，利用索尼的技术和名字来"靠游戏赚一笔"。

正像我们看到的那样，和松下电器不同，索尼与游戏机早已结下了不解之缘。在受挫的第一次"PS"计划中，索尼已经交了一大笔学费。

在索尼公司里，最早把目光投向游戏的人是发明丸山疫苗的丸山博士的儿子丸山雄茂。早在八十年代中期，丸山就已是进行游戏开发的CBS索尼（现SME）中的一员——文艺索尼的音乐导演了。丸山对游戏软件感兴趣源于他有一次从百货店获得的赠品，一台FC。从那以后，文艺索尼就成为了任天堂的"第三方"，并使用索尼旗下的TMN（小室哲哉当时创立的摇滚乐队）制作了游戏软件。由于TMN的人气，软件也创纪录地卖了二十万份。但是从那以后却一直在走下坡路。

在文艺索尼的带动下，SME也相继推出了一些游戏作品，但结果却总不尽如人意。这主要是由于当时游戏的主要购买层是十多岁的少年，而SME的作品距这一年龄层的口味有一定距离。

在另一方面，索尼在技术方面也有了划时代意义的发明。索尼信息处理研究所开发出了能对图像进行数字化处理，使其一部分扩大、缩小，或同时变化的新技术，并将其提供给了电视台。自然地，不仅作为放送手段，能否将其应用于市场销售的商品中这一想法也相应地诞生了。最适合的，当然就是"游戏机"了。

这一技术的开发小组的组长就是现SCEI的开发负责人久多良木健。当时，他还不到30岁。

于是，就出现了我们在上一章看到的：索尼有了利用CD－ROM技术开发游戏机的机遇。最终，在与任天堂的合作这一机遇也失去了方向性。

☆再次进军游戏界：索尼胜券在握

"PS"计划一度失败。但是，索尼并未因此而放弃。"我们不做任天堂的兼容机，做索尼自己的游戏机不就行了。"发明了超任的缩放技术并成为"PS"计划中心力量的信息处理研究所年轻的久多良木和他的同伴们是这么想的。尽管他们因"PS"计划的中止而陷入了很困难的境地，但仍坚持邀请在文艺索尼负责游戏开发的丸山。

虽然丸山在游戏软件上也未获得成功，但他做的摇滚乐却大受欢迎，业绩超过了母公司CBS索尼，由此晋升为索尼音乐娱乐公司的专务。被久多良木的热情所感染，丸山也一起去说动索尼的CEO（首席执行官）大贺典雄。面对丸山与久多良木，大贺也被他们所打动，对制作独立规格的游戏机说了"OK"。不过作为条件，必须"在索尼之外干"。

大贺自己就有着使CBS索尼在索尼总社以外获得大成功的经验。而且，因采取了"事业部制"而失败的松下3DO也是一个很好的反面教材。

所谓事业部制，就是指企业的各部"像一个独立的公司一样自主经营"。但是，由于怕它们滥用权力，各部的经理直属于总社。这种做法在公司开拓市场、扩大份额的时期能够保证大的方针不错，取得了很大的成功；但在需要果断决定的现在，事业部制可以说已有些落伍了。特别是像游戏这样具有"赌博性"的行业，更需要及时做出判断。

松下之所以无视超任的价格而制定了3DO的售价，还是由于"靠硬件赚钱"这一"常识"在作怪。然而松下没有想到，在游戏界甚至可以免费赠送硬件而单靠软件赚钱。土星和PS在发售时，高性能的CPU和CD－ROM驱动器的原价控制在了二百美元左右。3DO的预售价为七百美元，算上原价、开发费，对于一种"家电产品"决不算是一个"过分"的价格。"事业部式"的想法极易被"卖电器的"所特有的思维模式所束缚。

不过，在"早上一睁眼就变成了个大款"的另一面，就是"起床后发现根本就卖不动"。这可能是软件、特别是游戏软件业特有的现象吧。

领到了"圣旨"后，久多良木就在丸山的协助下一步步地开展了准备工作。在索尼总社中也有表示支持久多良木、丸山联合军的人，他就是总社经营战略担当部的德中辉久。**（待续）**



SONY的PLAY STATION是无可争辩的次世代主机之王

STEPPING 精选集

跳舞流汗 身强体壮



由于该机台在中国大陆地区比较常见，所以大家对 JALECO 公司也慢慢熟悉起来。其实往前推还有一个体感气动筐体，好像是老式飞机的射击节目，也是该公司名作。不过自跳舞机流行以来，唯一敢跟科氏斗法的就是——JALECO！

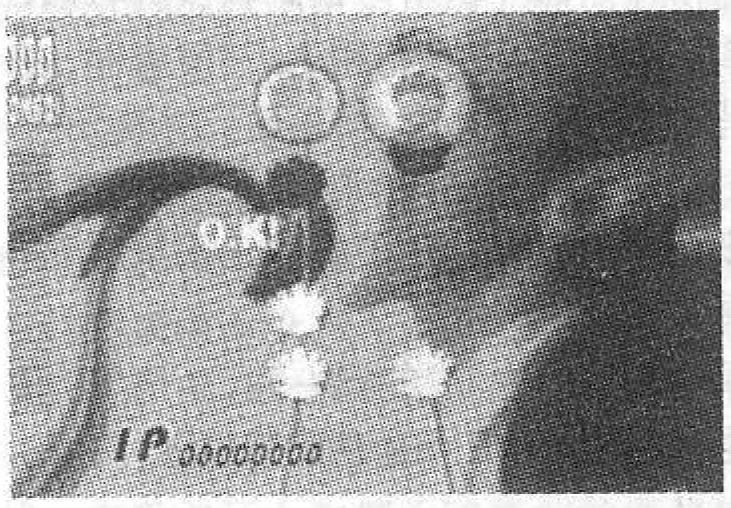
PS2 厂商：JALECO 类型：跳舞 发售日：3月4日，CD 光碟

街机厅大人气跳舞机，在家中的 PS2 上可以游玩

责编天师



↑这是 FREE STEP 模式，相当于街机练习模式，只有一条线，体验用。



↑这是 SHOW COLOR MODE，PS2 版原创，白色花瓣快到指令重合处才显示出玩家需要踩踏的踏板颜色。

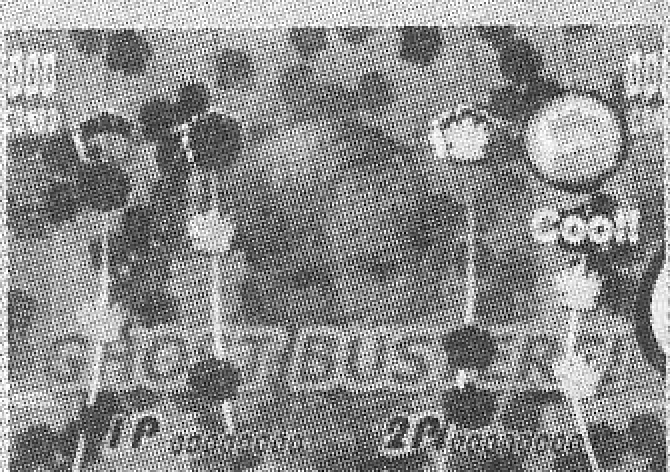
在 STEPPING STAGE 系列跳舞机上（目前日本的街机最新作为“3”），网罗了 20 世纪 70～90 年代的超火爆流行歌曲，这些曲目确实都非常好听。该系列的玩法非常简单，街机上共有三个屏幕，中间是个大的，可供观众们欣赏大明星们的精彩表演；两边分别是 1P、2P 的监视屏，踩踏指令全在上面。



PS2 版无法使用三个屏幕，因此，如左图所示，变成了在一台电视上既可看到明星表演又有指令画面的形式。街机上面的红黄蓝三种圆形指令（本系列以此来区别于 DDR 的箭头指令），到 PS2 上则改为花瓣状。玩家在游戏中应尽量配合着节奏按照指令踏板，一定要将量表充满至合格线以上，方能过关。

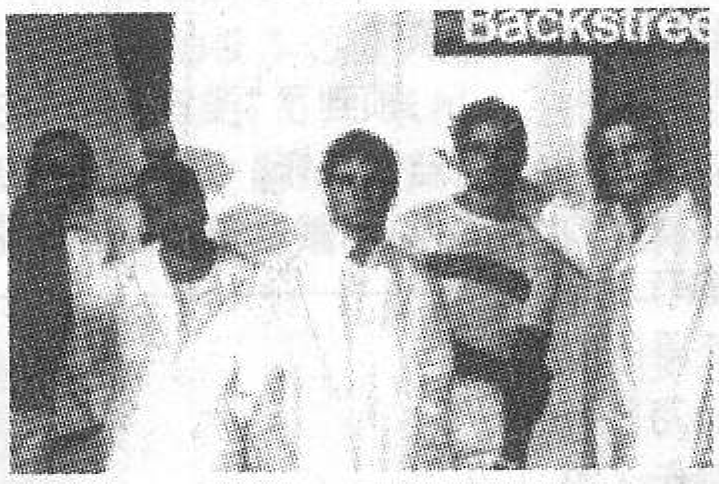
PS2 版收录了空前的 26 首歌曲，并将发售对应的控制器。

●两块跳舞毯？

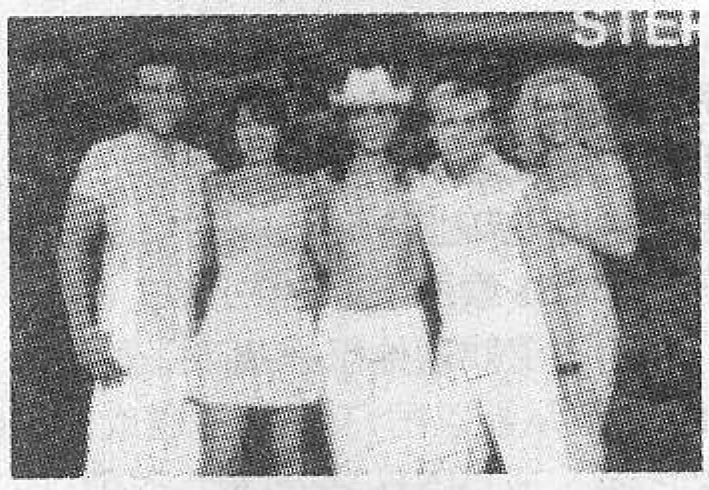


本作专用控制器与街机类似。上图是双打模式，如果在 PS2 上接上两块跳舞毯的话，需要耗费非常大的面积，虽然这样一来游戏的气氛将大大提高，但想来没有人会这样做，那样的话还不如去街机厅玩呢！双打时一般都使用手柄。

有名的艺术家多数参加！随名曲热舞！



←这是美国五人组后街男，红遍欧洲，全球唱片销售量达 4000 万张。



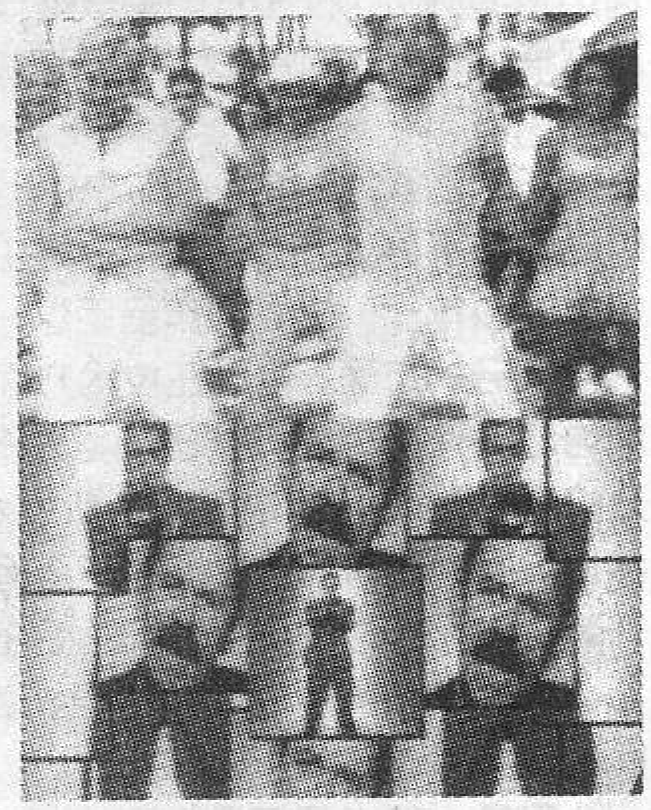
←STEPS 乃奥地利五人组，特别会跳舞。

跳舞机，最重要的是歌曲好听，音效震撼。这次 PS2 版其实是街机 1、2 代的精选集，其中五首最著名歌曲当然被收录：“5，6，7，8”，“THE GALAXY EXPRESS 999”，“LOVE’S GOD HOLD ON MY HEART”，SCATMAN“SKI－BA－BOP－BA－DOP－BOP”、“BABY ONE MORE TIME”、“LARGER THAN LIFE”。



↑歌曲“999”现场表演。

喜爱流行音乐的读者可能已经知道上面这些歌曲的出处。在 PS2 版中，还收录了一种“CHALLENGE MODE”，继承了街机 2 代的系统，该模式下游戏难度随舞者的技巧水平而变。



↑PS2 版有 MOVIE MODE，专门欣赏街机大屏幕的画面。

●我的问题是：刚买了 9002，并花 30 元高价买一金手指光盘，我问 BOSS 密码，说是前面 8 个空一格后面 4 个，你刊秘技是 B0FF0010 00000000。这便如何输入？BOSS 曰“只要第 1 个输入 B，后面 4 个就会加出来的”，我试了好几次也没有。（上海吴佳黎）

益智球

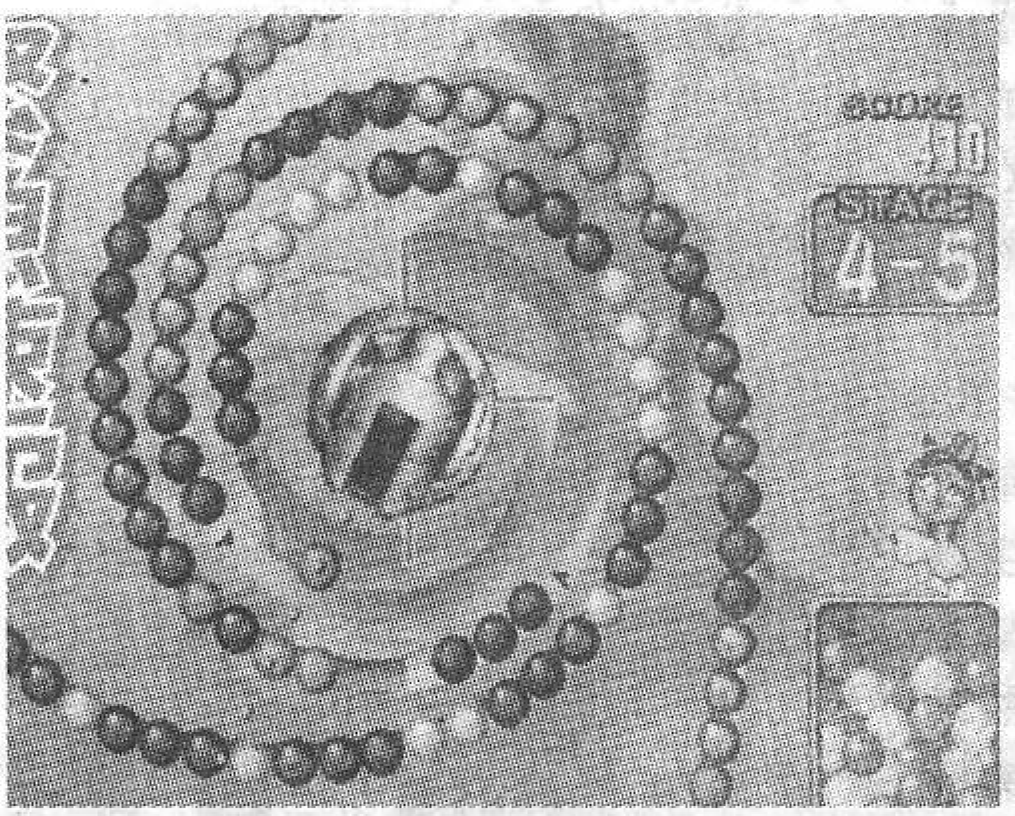
劈哩叭喇全部消去

玩腻了市面上那些“大作”，许多家用机玩家已返朴归真，去街机厅中寻找属于自己的那部分天空。因为街机厅中的游戏类型非常全面，体感机、音乐机、益智机正成为主打，这里要介绍的这款游戏，源自前一段时期热门的机型。



PS　厂商：CAPCOM　类型：PUZ　发售日：2000年3月16日

规则十分简单，街机厅中人人上手的游戏杀到PS

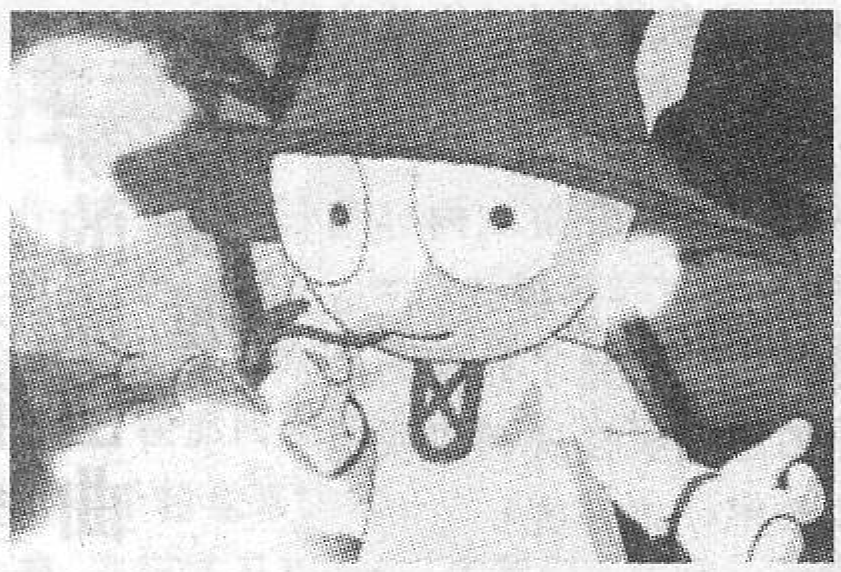


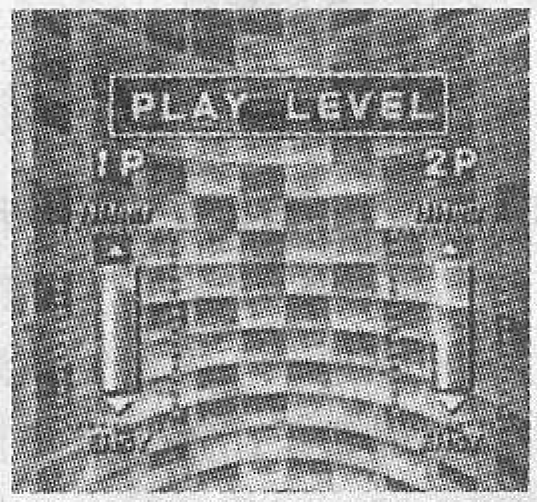
想必读者看到左图即可想见该游戏的玩法。画面上有两、三列由泡泡（或者说成宝石，反正就那些东西呗！）构成的“火车”，正转着圈儿向“终点”驶去。玩家则操纵画面中央圆心处的炮台，炮台一个接一个的制造泡泡弹，你就要根据自己炮弹的颜色去轰击“列车”上相应颜色的，这样一来，同色抵消。“列车”上被击中的部分抵消后，其前后的泡泡会自动衔接以保持运行，当然，衔接时的那段宝贵时间正是给玩家反击用的。玩家快被列车“挤死”时尤其能感觉到时间的“宝贵”。

同所有此类游戏相似，被抵消部分的两头若仍保持同色，即可形成COMBO抵消。所以玩家要眼观六路，迅速寻找那些可供连击的颜色，同时左手控制摇杆以瞄准泡泡弹的发射方向（甚至要考虑提前量），右手按键猛轰列车。由于列车不是一列，所以玩家必将忙得一蹋糊涂。

个性化的角色们追加动画，家用版更有多种模式

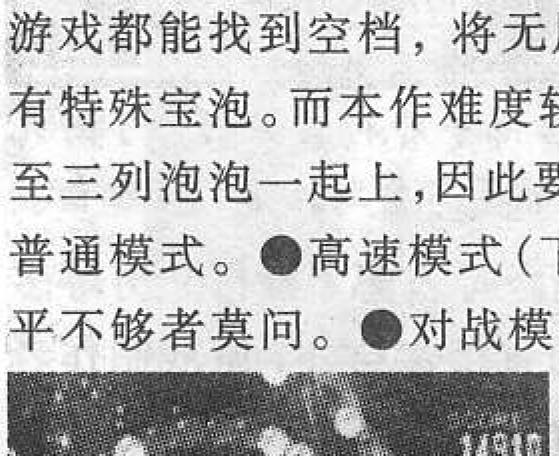

角色欢天喜地



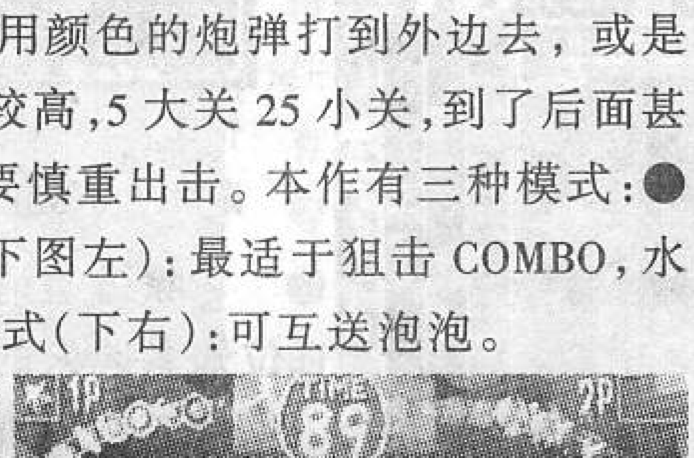


←双打时，像ZERO2格斗那般，两名玩家可以自行设定己方等级。

机厅此类游戏泛滥，版权问题不知归属。其他版本的游戏都能找到空档，将无用颜色的炮弹打到外边去，或是有特殊宝泡。而本作难度较高，5大关25小关，到了后面甚至三列泡泡一起上，因此要慎重出击。本作有三种模式：●普通模式。●高速模式（下图左）：最适于狙击COMBO，水平不够者莫问。●对战模式（下右）：可互送泡泡。

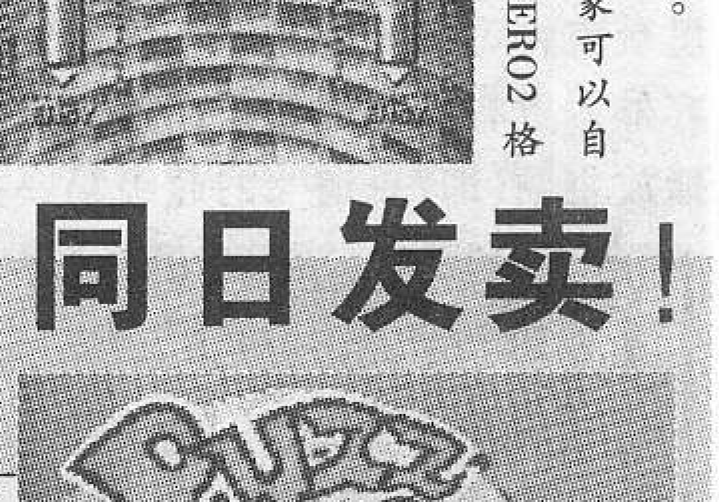


↑再简单的游戏，难起来也骇人。



↑双打时互相陷害最劲。

GB版 同日发卖！







→GB版如在彩机上使用，颜色感非常出色。

GB版本着可以在电车上游玩的特点，在游戏模式上做了改变，其中一种要求在时限内击破200个泡泡。

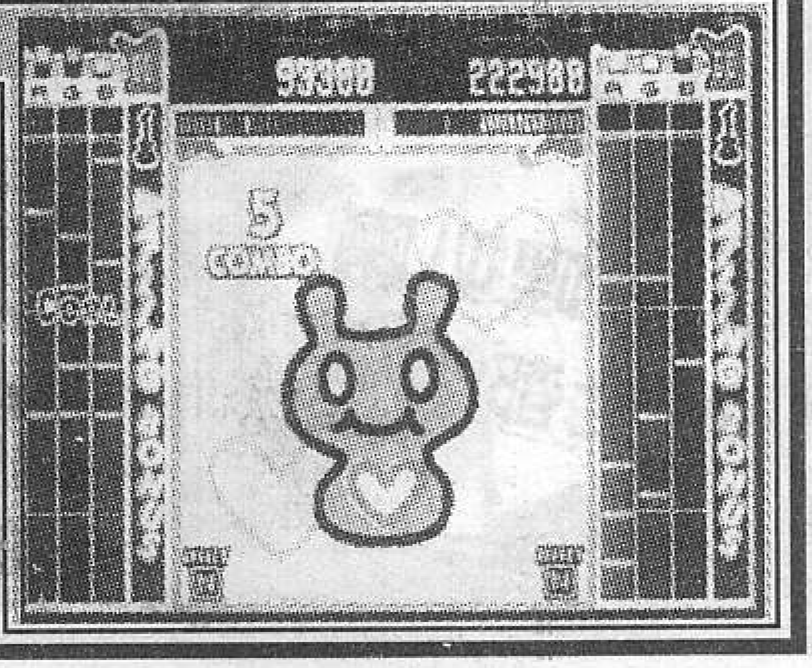
●我是北京九中关世楠，本人的DC乃中国大陆版，产品的出厂号（贴在包装盒上）与主机底部的完全一致。而主机型号是5010（印在盒上），与主机底部的3010有异。我怀疑有诈。水货DC与正品有何区别，我这是什么？哥斯拉限定卡（内置小游戏并有橡胶玩具）是否能从主机上下载（转下页）…

热门吉他2.混音版

吉他贝斯 双管齐下

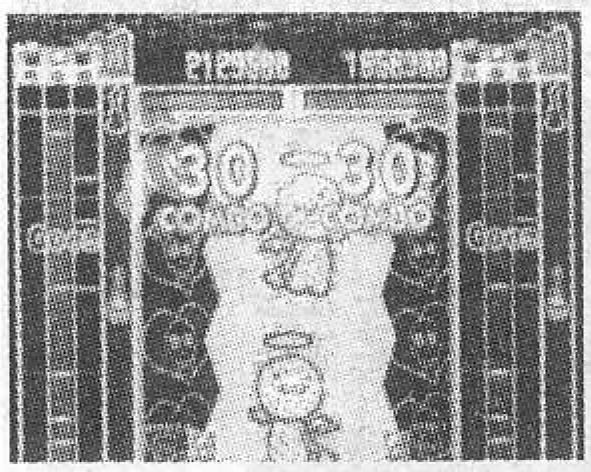
KONAMI公司（该公司的正确中文译名应当是“科乐美”，请广大朋友们记清楚了，以免引发不必要的麻烦）的音乐游戏越做越多，品质越来越高，博得大众的一致好评。其中的吉他机，素来以高难度出名，这回再度移植PS，可得好好一练。

PS 厂商：KONAMI 类型：音乐 发售日：2000年2月24日



增加了许多新要素和原创歌曲的PS版令人耳目一新





←双打时主题相同。以最后高分者为胜。

本系列第一弹的街机“GUITAR FREAKS”于去年夏天发售，并形成话题。这回的PS版是其续集“2ND MIX”为基础，收录了40首以上的曲子。当然也新增了许多及新模式。

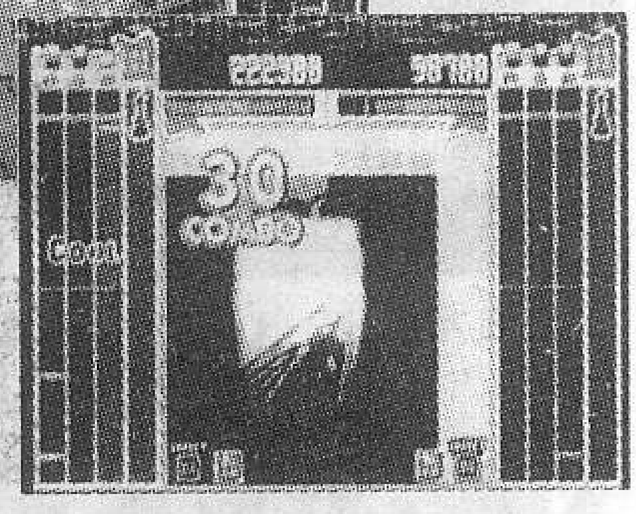
■前作的模式：

前作中深受好评的模式当然要继续保留。两人同时游戏时有播放共同主题（这个“主题”是指横杠的规律）的“战斗模式”；而快要到达目的地前横杠突然消失的“隐藏模式”也还存在；另外还有横杠形式会起变化的“无规则”模式；将主题快速进行播放的“效率第一”模式；BGM变快速度的“快速编辑”等。

这些模式可以像同前作那样，以互相搭配的方式游戏，想成为专业的玩家，非得痛下苦功磨炼指法不可。



←到达目的地前横杠突然消失。乐感要强。



→横械虽少，但速度特别快。同一首歌的感觉也不一样。

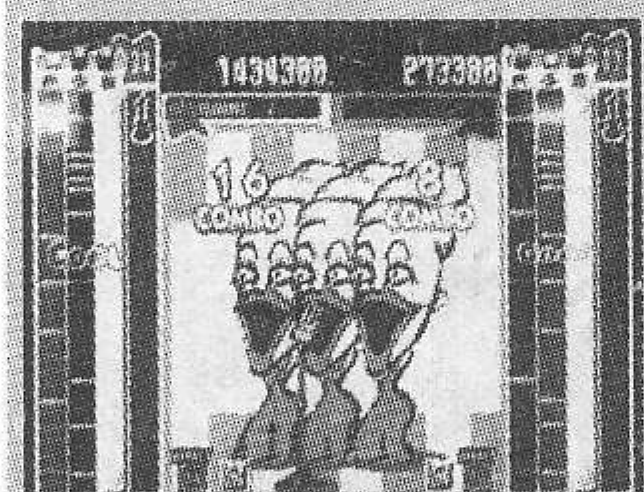
■新增加的模式：

这次共增加了7个模式。包括将前作的部分游戏内容稍作修改的，或提高游戏难易度、横杠中途消失等等模式，在这里玩家将可享受到完全不同以往的游戏乐趣。除了介绍的内容外，更有横杠配置采用不规则变化的超随机模式和以快速播放主题（即“乐谱”）的超级第一播放效率模式等呢！

有很多新的原创曲登场喔！



↑日本超级吉他手野村义男创作了好几首曲子，也有节奏布鲁斯风格的素雅曲。



←这是「小可爱」模式，需要按的琴键只有两个。



←高难度的极限模式，看看画面就知道了。



●在“超极限模式”下，所有的曲子都是最高难度。被认为已经是普通人不可能过关的等级。很有挑战性，玩家若无弹吉他的功底，就只有看“专业”玩的份了。因为试也没戏，绝对没戏。

除了邀请条原友惠、野村义男等多位知名艺人的直接参与外，游戏制作者更是不惜代价地将筐体制作成豪华、气派状。另外，本作的街机版中有一个在一般状况下无法选曲的“DRUM MANIA”专用曲，PS版可以直接选用。

只要能自我陶醉，
铭记热闹的节奏，
你就是优秀的吉他手！！

责编天师

…（接上页）其他游戏？关于DC的用电，BOSS们有三种说法：用PS电源即可；台制100W；稳压器。挥泪买DC，心疼又激动。扣首谢。 答：日本制造的DC，有一种亚洲版，即不带网卡版，名曰5010型，但主机其实就是3010，与日本同，仅仅是去除了网卡，你那是正版。会介绍哥斯拉VMS玩法，禁用PS电。

筋肉竞赛育成版

培养壮汉 别有情趣

在日本颇受欢迎的"筋肉大竞赛"第三弹登场了，听说还有 VOL. 1 和 VOL. 2 的储存资料。这个"育成版"号称是系列有史以来难度最高的竞技，目的就是要以称霸这个单元为目标，玩家要在三年当中培育角色，挑战每半年举行一次的 SASUKE。

PS | 厂商：KOANMI | 类型：SLG | 发售日：2000 年 4 月 27 日



责编天师

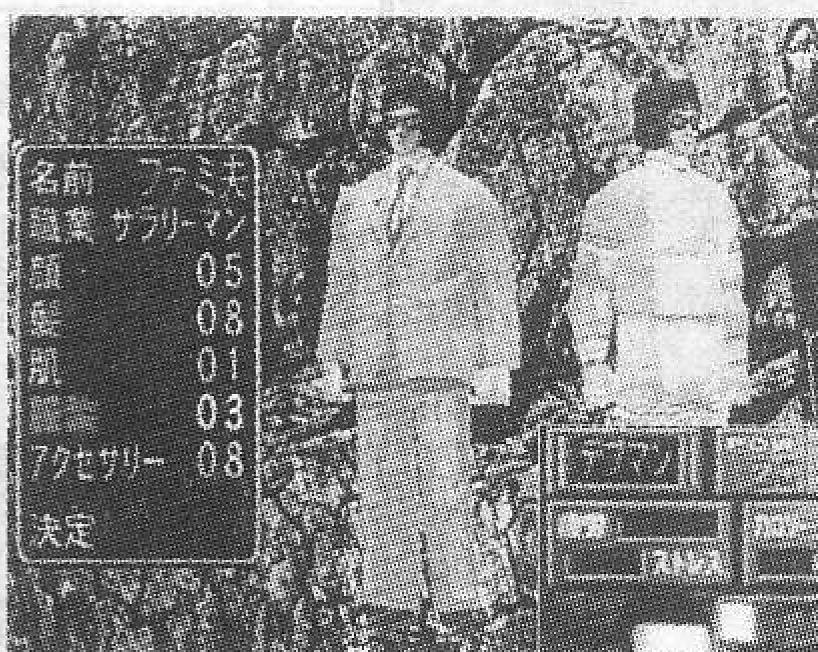
这次的"筋肉大竞赛"是属于育成 SLG 的游戏唷！

虽然这是个育成游戏，但是在挑战竞技的时候，和之前的系列一样，由玩家来操作。但是，若是没有好好地培育角色的话，还是无法将 SASUKE(即"筋肉大竞赛"的舞台)完成。

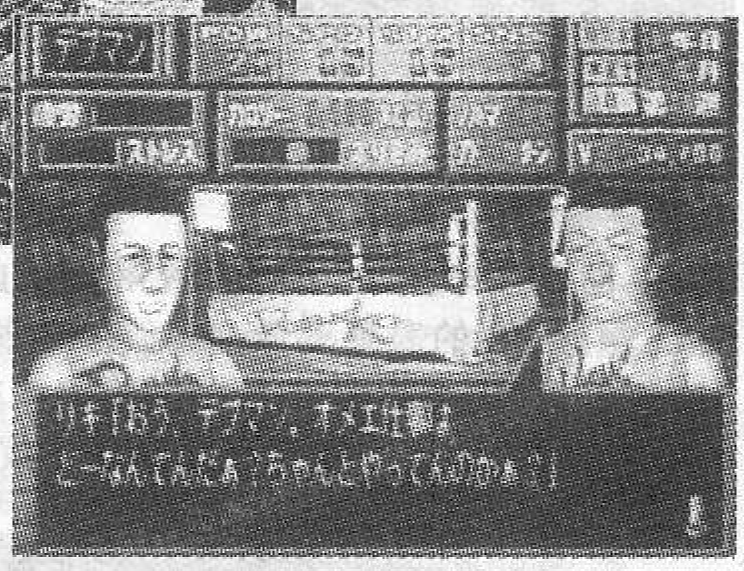
●一周里的流程：

在创造出角色人物后，游戏一开始居然是向 SASUKE 挑战的场景。但是，以初期的状态，是绝对没有可能将 SASUKE 给破关的。所以只有在今后每天的生活中，以称霸 SASUKE 为目标进行训练。

至于育成的部分，是以一个星期为单位来进行的，并分为星期一～三、四～六、星期日，共三个回合。而在每周开始选择食物的菜单时，要将那一周所要摄取的卡路里计算出来。之后在练习和工作中会消耗卡路里，周末时就会依据卡路里的过或不足来增减体重。



←游戏首先是从角色人物的塑造开始。在本作中，因为是 SASUKE，所以角色都是一般大众，总共有 6 种职业可共选择。



→在规定的回合里，就要完成相应的工作，否则在工作完成之前是不能进行身体练习的。

培育的过程中也要注意劳逸结合才行，然后就可……

●练习：在每个回合可以进行腹肌和俯卧撑练习以使状态提升。而在练习中，玩家可以执行和连打按钮，以及看准时机，按下按钮的操作，其结果会使能力的增加量有变化。



→练习动作时画面上会有亲切的提示。

●工作：在非假日进行。玩家要在公布的回合以内，消化掉一定的工作量。虽然玩家的职业有打工族和警备员等各种待业，但是，在那回合里所完成的工作量，却要由一个轮盘来决定。

●休养：进行练习和工作，疲劳和压力会持续增加。若是持续不休养的话，弄到要住院的情况也不是不可能发生。而休养有三种类型，每一种有着容易减轻疲劳等特征存在。

●器材设置：在自家设置器材，SASUKE 的实地练习就能够实现。实地练习可以作为正式上场时操作的练习，而且能力值的增加也很高。

●商店：星期日时，可以到商店买东西。包括了只要持有就可发挥效果的道具，以及使用后就可恢复疲劳的道具等。



←这人似乎是在家中休养，不知还有何方式？





游戏里所挑战的 SASUKE 完全再现了 99 年 10 月 15 日电视里所演出的最新路线。



↑也有如泰山跳跃般的复杂动作。

●天师，看到以前的"月华 2"成绩太平长(常)了！特将我们几个的成绩列举出来。骸(力)2276800，最高打出 33HIT，有人能超否。天野漂(力)2197000。生存模式，骸 42 人(力)，天野漂 43 人(力)。送：一条明(力)，跳 B＞站 C＞下上 C×2＞式神.六合。(哈尔滨新征路乐乐食杂店周永继)

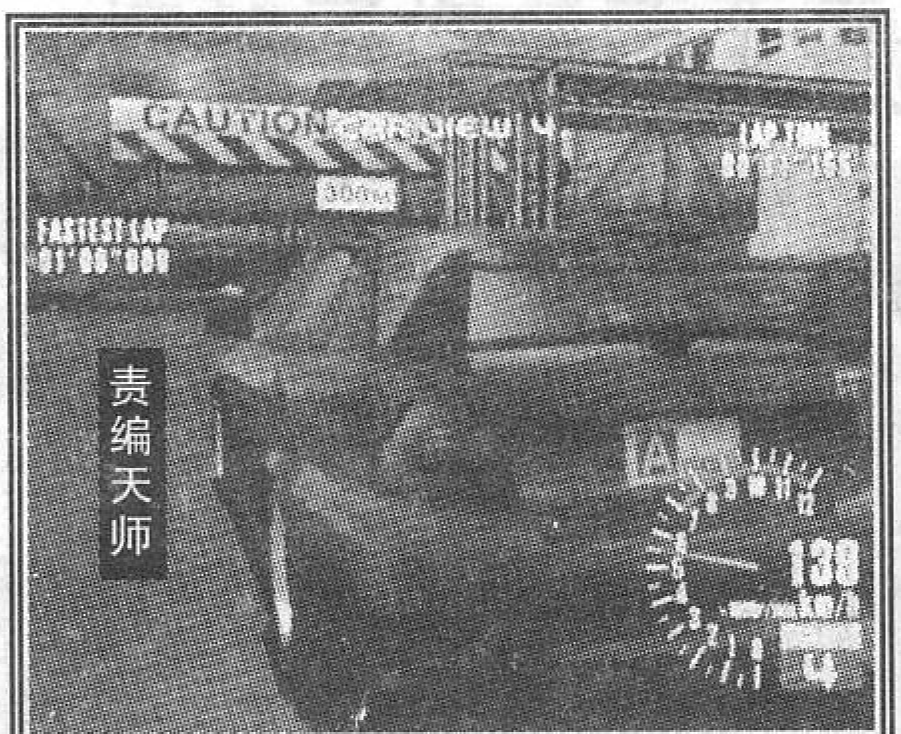
世嘉 GT

自制房车 独此一台

GT 赛车不过是将普通品牌的小轿车费力改装成一辆能够参加比赛并夺取胜利的车辆。游戏时玩家也可从提升赛车性能的过程中获得乐趣。这种“赛车”游戏都还向汽车厂家取得了授权。本期想介绍一下独创赛车的取得法。

DC | 厂商:SEGA | 类型:RAC | 发售日:2000 年 2 月 17 日

Sega GT Homologation Special



责编天师

●“环境反射”贴图

图中赛车的车身侧面就用到了此项机能。虽然 DC 的表现不像 PS2 那般夸张,但确实是使用了。“莎木”中的“哈雷”摩托车也有用到。这极大地丰富了玩家的视觉效果。



这应当是「轰达」的 NSX 了。

■车辆的调整

游戏中不但能对市售车进行调整,对独创车也可以哦!一番调整后,车辆的性能将变得更强!

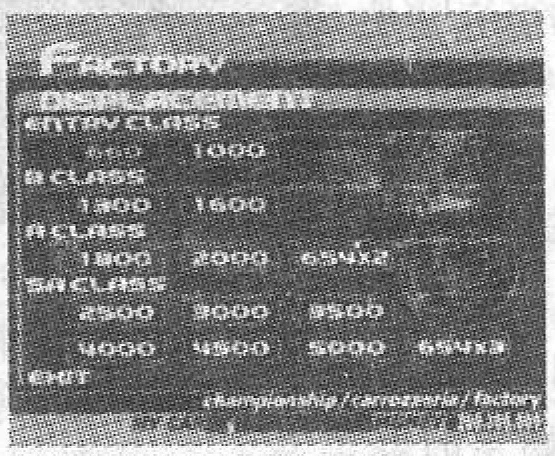
在进行独创车种的制作时,经由各种登场零件的组合可以创造出 250 万种车型,就算这样,仍然可能对独创车进行调整。这么一来,如果加上更换和调整的组合数,则整个可能的组合数成了一个天文数字。

游戏中某些比赛只能由独创车参赛,因此要想获得胜利,零件的更换和调整必须十分熟练。

如何才能创造一台“独创车种”?

制作“独创车种”的第一个阶段就是要设定引擎。引擎的组装非常费钱。

①决定排气量的大小:即汽缸容积。排气量大则功率和扭矩就大。你不可能在游戏开始就选择 5 升引擎,只能从 600 毫升玩起,因为没挣着钱。



游戏中要常和这种画面打交道。自制赛车或调整车辆时都要用到。

②决定引擎的类型:这里指的是汽缸排列的形状。有直列 L 型、以机轴为中心做 V 字排列的 V 型,还有水平对列型和旋转型,共 4 种。汽缸排列对性能有很大的影响,应观察性能曲线慎重选择。

③决定过给器:就是使用涡轮增压等方法为达到增加引擎出力的目的而加装的东西。并非非加不可,玩家自可采用“自然吸气(NA)”。有的发动机就无法加装 TUBRO。

④决定引擎的放置位置:底盘上的何处放置引擎呢?有前、中、后三种。前置操纵不佳,中置平衡感好,后置则只有保时捷等极少数车种采用,易转向过头。

⑤决定驱动轮的位置:显然,有前驱、后驱和全轮驱动 3 种形式。结合引擎的安放位置,则又衍生出 N 种操作特性。但前轮驱动则因为前轮必须要同时负起操纵和驱动的责任,所以在过载的情况下容易转向不足。

⑥决定车身的样式:车身共有 23 + α 种,一旦车身改变,其他像左右轮距、前后轮距以及变速器等要素也都会产生变化,这也是个重要要素。

⑦决定车子的外观:这完全是个人喜好,不关性能问题。因此,可给车子加上增强动感的花边。

⑧进行上色:独创车种的制作接近尾声。颜色有 5 种,但无法给车子制成双色调。

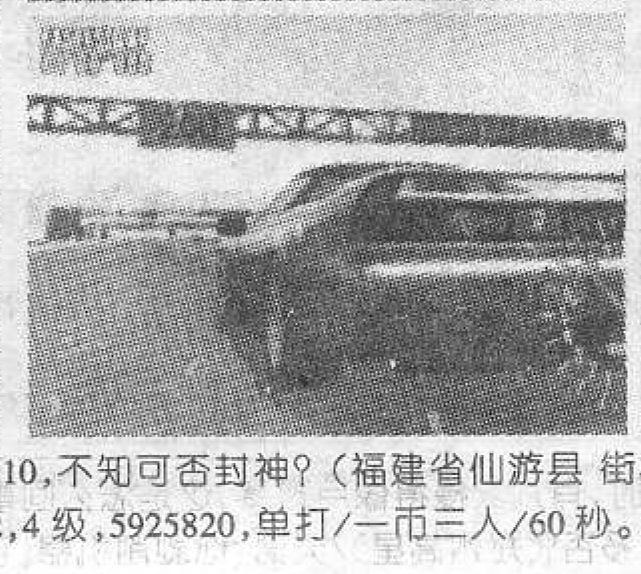
⑨输入名字:最后为这台车取个名字,则大功告成!

扭矩至上的“04”、“0 千”项目竞技



游戏中的比赛模式倒是有不少,但值得注意的是这 04、0 千。前者走行 400 米,舞台是工场地带的直线,昏暗的天空,使得比赛气氛显得异常紧张;后者则 1 公里内看谁的速度快时间短,赛道是沙漠上的直线,唯一听得到的声响就是发动机的轰鸣声。

这种比赛,一个微小的失误就会导致失败。而胜利后自己的车将变为敌车,你还得“自己打自己”。





●本人玩街机 99 格斗,LV6,打一币分数为 1710,不知可否封神?(福建省仙游县 街机留名 Z－H 的四栖人)/天语:我要去看你“仙游”。

●我是黑龙江的明水县的康奎平,合金弹头 2,4 级,5925820,单打/一币三人/60 秒。圆桌,中级难度,一币单打,666530。注意,难度与分数有关。

大神一郎奋斗记

樱花大战 旧梦重温

樱大战迷所熟悉的“歌谣秀”，即将在游戏中登场了。游戏中主要表现演的节目是在1999年夏天举行的“红蜥蜴”。为了让这次演出顺利成功，大神一郎(也就是玩家)必须和工作组的成员同心协力，通过重重难题的考验。

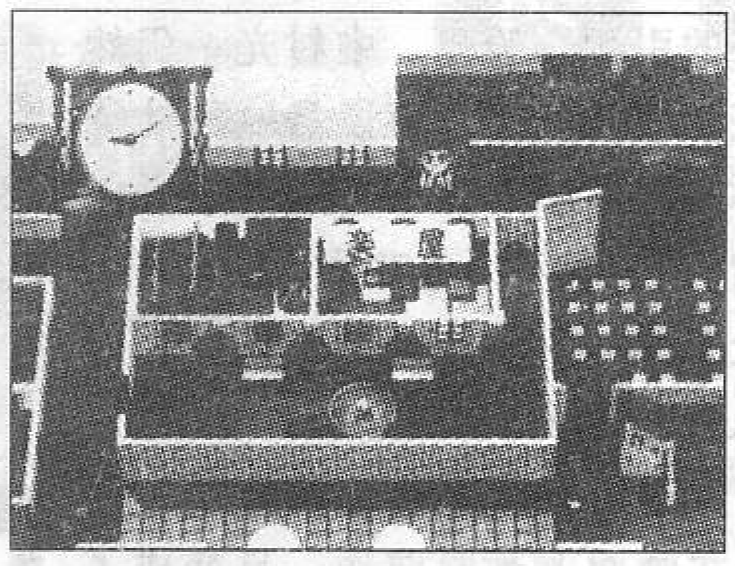
DC 厂商：世嘉 类型：ETC
发售日：2000年2月24日

大神一郎奋斗記

以大神一郎的视点来玩“樱大战歌谣秀”



←横山智佐等小姐一律在台上全情投入！



←在剧场里移动的时候，随时可以见到迷你游戏。



←对话保留着原作系统。

所谓“樱大战歌谣秀”，就是指“樱大战”的舞台秀公演，大神、樱……等人分别由担任游戏中各角色的配音演员的声优担纲演出，在舞台上载歌载舞。“红蜥蜴”是去年夏天举行的第3次公演，引起了许多FANS的关注。而DC版的本作就是以那一次公演的“红蜥蜴”为题材。游戏中更插入实际公演时的实摄影片，让那些没有观看现场演出的玩家，也有机会一饱眼福了。

责编天师

玩家游戏时，一样可以在剧场内自由移动，走到特定场所就会发生事件。在有限的时间内尽量多与同伴相遇，就可增加信赖。有些画面樱花迷一看就知道该发生什么事呢！与花组的同伴会话仍然是采用大家熟悉的LIPS系统，会话种类丰富。在故事的关键将穿插实摄的影片。

迷你游戏多姿多彩 实际体验大神的艰苦奋斗



迷你游戏和系列其他作品中的相似，种类丰富而内容有趣，在各个场所都有出现。

●玛莉亚是以降魔战斗为主，玩家须操纵光武来将降魔一一击落，是个STG。

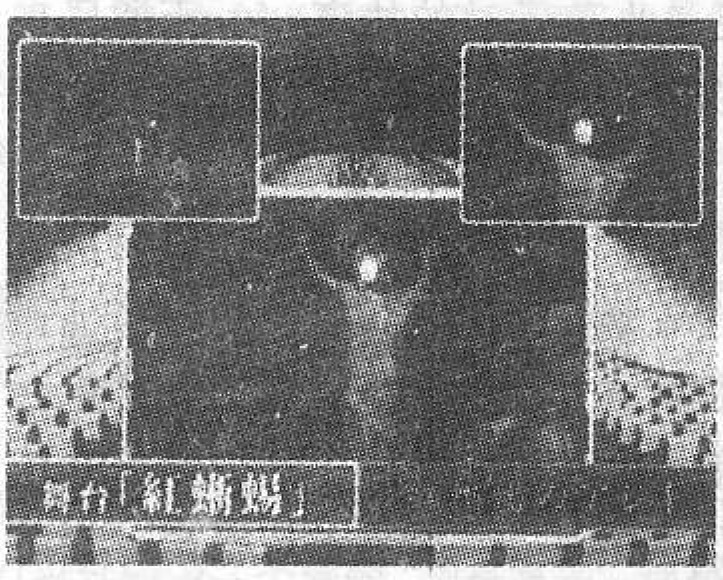
●下图左是浴室里的决斗。这是康娜的小游戏。由大神和康娜使用长拖板和肥皂来对战，只要用长拖板将肥皂打进对手后面的浴缸。可多加利用墙壁的反弹或干扰对手视线来进攻，游戏虽小，可战略性却一点不低。

●下图右则是大神向路人散发“红蜥蜴”公演传单的游戏。为保公演成功，大神站在帝国大剧场门口，每当有路人出现，玩家就要操纵大神上下移动。难点在于大神只能垂直移动。





导演换你做做看 编辑“红蜥蜴”公演的影片



可别小看这款游戏，它可拥有DC主机上第一个使用MULTI-STREAM再生机能的模式，这里玩家可以自己动手编辑游戏中穿插的“红蜥蜴”公演时的影片。编辑方法如左图，只要在同时显示的3个影像画面中，选择想要使用的即可。之后玩家所选择的影片影像就会自动串连起来，成为原创的影片。注意要以中间那个大画面为主进行编辑，由LR键选择想使用的画面，因为影片要不断播映，所以需要瞬间的判断力，真的像自己当了导演一样。

自己编辑出来的影片，可记录到VMS中保存起来，今后随时可叫出“红蜥蜴”观赏，下次就可做出更加精彩的影片了！



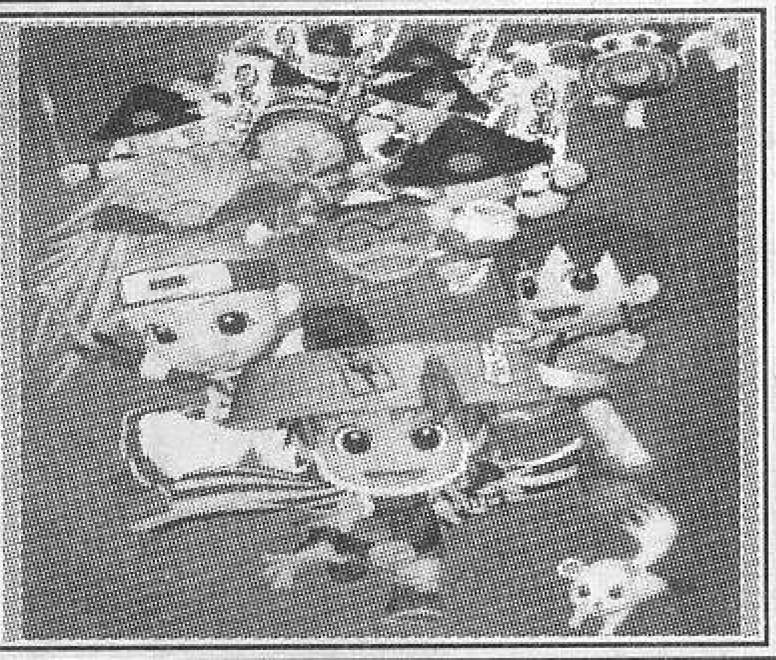
●祝龙哥耳朵好，天师掌好。我的PS玩“11人.最终版”时，有几次慢得像月球赛，这是怎么回事？我的7501买回395天了，假期每日累计约八小时工作，请问阳寿所剩尚多否？(郑州高星)/天语：你剥削机器，它反倒给你面子。

风来的西林2

西林还是那么滑稽

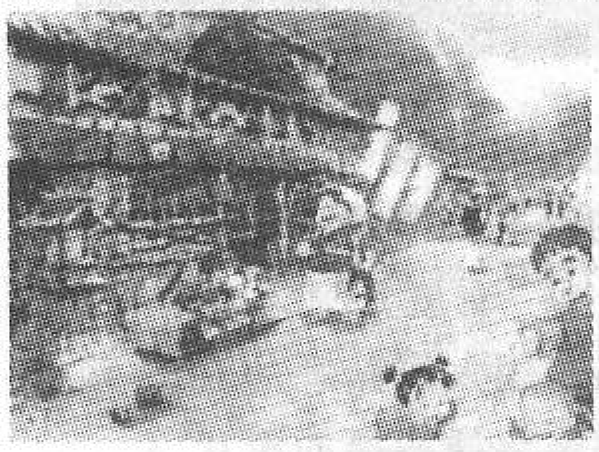
迷宫冒险RPG杰作，“风来的西林”的嫡传正宗续集情报终于公开，本任天堂N64版游戏的副标题是“鬼袭来！西林城！”。注意看右边的插图，西林左边的是女剑士，后面的是河童，右边是里克，都是玩家的伙伴！角色采用大头版。

N64　厂商:CHUNSOFT　类型:RPG　发售日:2000年春



主角是西林&克巴，游戏画面发挥N64主机的三维机能



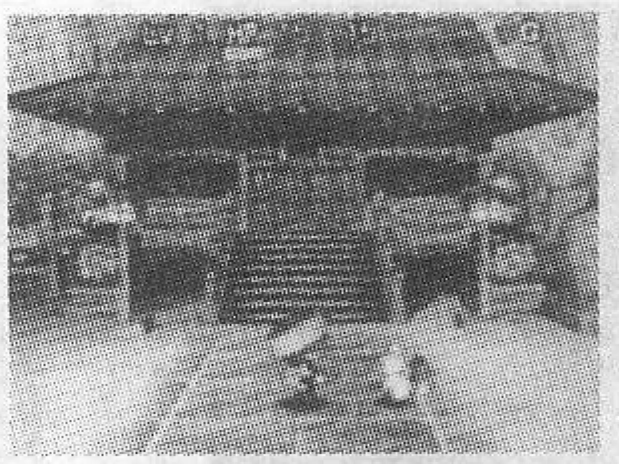


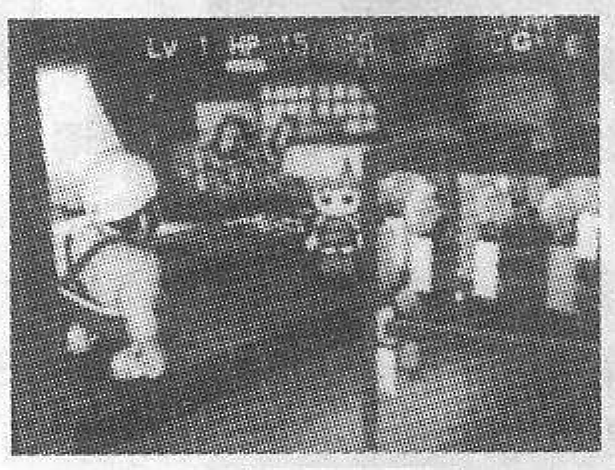
在众多玩家的引颈企盼下，中村光一仍然将西林安放在任天堂主机上，可说是一件功德圆满的事(笑)。

请大家注意，副标题中“鬼袭来”的鬼是指日本传说中头上长角、手持狼牙棒的妖怪，而非中国人口中人死后所变成的鬼魂。

SFC前作的发售已经是4年前的事了，而N64主机的2代在画面上远胜前作，且变成了全三维。

这次西林冒险的根据地，正是饱受鬼之一族骚扰的那塔尼村。如果依照前作游戏流程的话，西林应该是可以将此地作为休息之处，在迷宫被打倒的话就回到这里来吧！





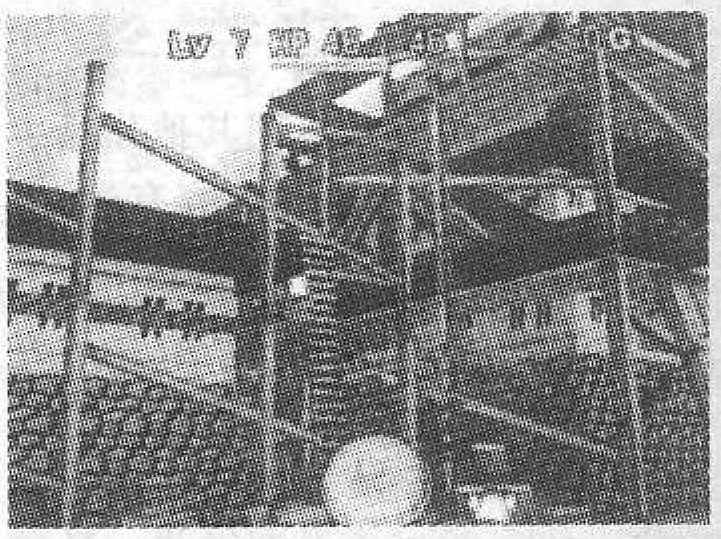
←那塔尼村的大街上充满朝气，行人来来往往，最适合收集情报。也许其中会有能够助西林一臂之力的人出现，有空可去碰碰运气。左图上为一神社，下图是在一个卖风铃的店内。

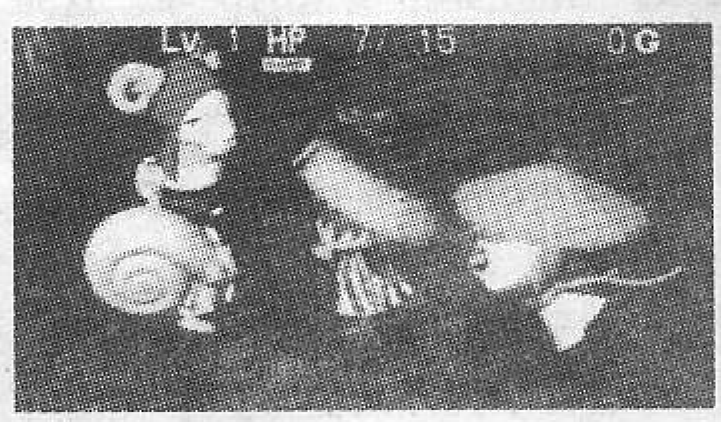
责编天师



故事、系统、画面，几达尽善尽美的N64版

本作就是后来成为家喻户晓的名人，留下许多英勇冒险事迹的风来人西林，还是小孩子时的故事……所谓风来人，就是相信传承，并愿以冒险来打发日子的浪人。话说有一天，饿着肚子的小小冒险家和他的伙伴在山路上冒险时，因为实在饿得快受不了了，而来到了一个热闹而富饶的村庄那塔尼村，可亲的乌龙面店老板娘，亲切地请他们吃乌龙面填饱肚子。但是就在这个时候，无法无天的鬼之一族突然出现在两人面前，破坏了温馨的一刻。原来喜欢搞破坏的鬼之一族常来这里捣乱，于是受了老板娘一饭之恩的西林和克马，决定接下筑城以守护村庄的艰巨任务……(时年西林年仅10岁，克巴则是一支会说话的鼬鼠)









↑游戏中有正统的不思议迷宫，比月影村、陆行鸟、特鲁内克等游戏中的要都要来得丰富。迷宫里面到处是机关和陷阱。

↑提到“风来的西林”，就不能忽略游戏中各式各样便利的道具，也正因为这些道具，西林才能顺利破解迷宫的机关，打倒敌人，其中相当于魔法的卷物最重要了，而N64版的魔法演出效果尤其震撼，画面视点切换和放缩在不同场所经常用到。

●何谓西林城？“城”乃游戏关键字。请看极具冲击力左上图。一巨大建筑正在兴建中，似乎要建成一座城堡……难道是抵抗鬼族进攻用的吗？需要注意的是，村民们说的话对西林建城很重要。对话中，西林得知游戏中有个“山之民”，只要将材料交给这一种族，他们就会帮自己制造建城的零件，可是，材料又要到哪里去找呢？买，还是等别人给？也许要到迷宫里面找吧！

●天师，我是看不惯你这外行主持的栏目啊。FF8，47小时，所有角色LV100，LIMIT技全满，究极兵器拿到，召唤兽全部拿到且能力LV全满，卡片全满且未曾使用，欧米加打死。以上为我的成绩，FF7亦然。哪位RPG高手不信可给我打电话0555－2302502，我愿寄卡。(王先生)

秘技偏方

PS　V拉力锦标赛版2　FP＝5

全部赛道及隐藏车种：在模式选择画面，选择“GAME PROGRESSION”时，顺序输入L1、R1、左、右、左、右、上、下、上、下、○、SELECT、○，然后将光标对准“？”并按○键，隐藏的赛道和赛车就会出现。

北京　希望有一天能真正尝试拉力赛车的　风马

PS　RUNABOUT2　FP＝5

出现两个隐藏车种：在PC－ROOM的RENAME中，将G－TANK的名字改为“カイロン5”。这样就会变成隐藏的G－TANK，拥有威力惊人的武器；在同样的画面，将PANDA的名字改为“PANDAマスター”。这样就会变成隐藏的“PANDAビーム”，可以发射极具破坏力的光束。

北京　一见到“疯马”这两个字就会
变出隐藏超级武器的　风马

PS　修道院之谜　FP＝4

最强武器：在圣堂·身廊处打倒强敌ガーゴイル，然后再返回中庭·正门前的男子石像处，就可以取得石像双手举着的一把最强的剑“サクノス”。ガーゴイル在地图左中段的圣堂处，这一个足以匹敌最终BOSS的敌人，攻击防御都十分出众，HP在2～3万之间，没有LV40的水平，很难打倒它。

隐藏的宝物：只要掌握一些存盘的技巧，就可以获得隐藏的超级宝物。这条秘技的关键在于掌握好存盘的时间，只要时间正好，则读取该记录后，就会发现已经拥有隐藏的宝物了。以下是存盘时间及所得到的宝物：

01:11:11——ベッシーのゆびわ
02:22:22——オグデンのシャツ
03:33:33——くろねこのえさ
04:44:44——シャルのえほん
05:55:55——タマコスじる
10:10:10——オグデンのオノ
11:11:11——ガーゴイルキラー
22:22:22——ロジャーの杖

北京　很早就希望去看看英伦三岛上古堡的　风马

PS　SUMMON NIGHT　FP＝4

隐藏的名字：在标题画面中，同时按上和×键，标题画面就会产生变化。这时选择NEW GAME，并输入“じゅる”就可以比通常多得10000金钱；同样情况下输入“ひろかず”就可以比通常多5000经验值。

跳过会话事件：在玩第二遍时，当遇到会话事件发生时，在表示场所的画面中按住SELECT，再按□、○、×、△；之后只要按×键，就可以将会话跳过，节省游戏的时间。不过，不必担心会跳过分支的选择。

北京　每当“召唤之夜”就可以飞奔的　风马

PS　爆走彩绘卡车传说　FP＝2

使用流星号：继续全国制霸编的通关记录，只要在购买新零件的画面中输入特定的名字，就可以使用隐藏的流星号。卡车名为“爆造”，あだ名为“ワッパ烈传”，就可以使用流星号了；卡车名为“デコチャリ”，あだ名“チビッコトラッカー”，就拥有全部零件；卡车名为“ペイントほしいなぁ”，あだ名为あだ名为“トラック小僧”，就拥有全部彩绘；卡车名“トラックほしいなぁ”，あだ名为“トラック小坊主”，就可以使用全部卡车了。

北京　传说度很高但艺术度却不高的　风马

PS　世纪末吸血鬼　FP＝5

隐藏模式：在游戏开始时的名字输入画面中，输入名字为“PRINCE”（上）“DARKNESS”（下），就可以玩隐藏模式“VAMPIRE MODE”。

得到无限使用的武器：在隐藏模式“VAMPIRE MODE”中，以S级的成绩通关（需要杀死80%的敌人），重新开始游戏后，就会在最初的仓库中出现一件可以无限使用的武器。

照片的秘密：在游戏开始时的名字输入画面中，输入名字为“YUKA”（上）和“KOBAYASHI”（下），血型为O型。这样，在游戏中收到的信件中就会有16张照片。

北京　输入名字为WIND（上）HORSE（下）的　风马

PS　寄生前夜2　FP＝5

大回复：在沙漠小镇的冒险中，先进入25处的地下室打死那只大隐身虫，之后拉开走廊两端的灯开关，回到24处的路上灯光会照出一个墙洞，调查得到一瓶最大HP值＋5的药，价值万点BP。

隐藏猎枪：在游戏进行到第二张光盘时打开38处的兵器库，在第二轮游时若调查对门壁柜的左端会得到一把SP12——双管猎枪，7发子弹。

河北怀来　最怕螳螂也变异的　武少华

PS　心跳纪念品2　FP＝7

给前作女主角打电话：在《心跳2》中可以给前作的女主角打电话，方法是按住R2，然后把ICON移至电话处按○键，再输入上集女角电话号码即可，不过经常只能听道电话录音。前

作女主角电话号码如下：

角色名称	号 码
诗织	□○□—○×△—×○△○
美树原爱	□○□—○×△—△×○○
清川 望	□○□—△××—○×△×
虹野沙希	□○□—△×○—△△××
古式由加利	□○□—○○○—×△△×
片桐彩子	□○□—△×○—×○×○
如月未绪	□○□—××△—○△○×
续绪结菜	□○□—△△△—○○×○
朝日奈夕子	□○□—○△○—×△○△
馆林见晴	□○□—○○△—××○△
镜魅罗	□○□—△△×—○××△
早乙女优美	□○□—○○○—△△×○
伊集院丽	□○□—○△×—○△×○

黑龙江 也喜欢象风马一样乱起名字的 杜秉禹

马语：乱起名字？我？……

PS 捉猴记(ARE ESCAPE) FP＝5

隐藏的 Dimension：在完成了游戏的十九关任务（即捉住了规定数量的猴子或打败了 BOSS SPECTER）后，会发现只拥有 7 件道具，这时，只要再回到十九关中的任何一关，在入关前即可获得最后一件道具 MagicPunch，利用这 8 件道具去捉尽十九关中所有的猴子（总共 204 只），同时收集全部的 60 枚大金币（包括在两个 Dimension 中战胜 BUZZ 可各获得 5 个）后，就会出现隐藏的 Dimension……Final Get，在其中可与 BOSS SPECTER 进行单挑。

上海 被小猴子们折磨得很开心的 谢骏

PS 龙骑士传说 FP＝3

最终 BOSS 的打法：对付最终 BOSS 破坏神，我推荐使用**ダート**、**ロゼ**和**シウンタ**，都各自装备其同属性最强铠甲，前两人可装备指环增强防御种类，第三人最好是装备用愿之石换来的增大一倍 MP 的指环，选择的必杀技要重在 SP，攻击力低一些无所谓。

破坏神共有 4 种形态，打第一形态时，注意让**ロゼ**和**シウンタ**防御（后者 SP 要满值，应有 SP400—500，MP 在 140 以上最佳），**ダート**不顾一切疯狂攻击，变成神龙骑士后，用神龙弹连轰破坏神及四条触手，触手干掉之后再用炮轰，可轻松搞定。

第二形态，先全体防御，当它发出一激光炮后（会造成 1000—2000 的伤害），这时让**シウンタ**变身放白银龙（单加血也行），其余防御，下个回合破坏神会吸走变身龙骑士的人，这时**ロゼ**和**ダート**（有 SP 就变），变身拼上几个回合之后，破坏神会放出**シウンタ**，再加血即可，如此反复，即可搞定，别忘了回复一下 MP。

第 3 形态，可以说是最难的（感觉要强过最终形态），该形态类似宇宙飞船，它会控制日夜更替，白天时会使用炎属性究极 MAGIC，并且有一招能封住我方一人的一种指令（如不能使用道具），一但中了要立即用**シウンタ**的 MAGIC 解除，若**シウンタ**被封，则干脆让她被打死或防御，等一次封锁，这样上一次的自动解除，夜间较棘手，因为夜间 BOSS 会放出 4 个能量屏，飞至天上爆炸，对**シウンタ**是致命打击，一个可一次减其 HP900 左右，两三个便呜呼，这时应让**シウンタ**和**ダート**变身，用敌全 MAGIC 猛轰，尽快消灭能量屏，**ロゼ**在一旁可防御也可为队员加 HP 和 MP。

最终形态，放手一搏，有好道具如让敌弱体化，强化本方等都拿出来用，**ロゼ**不必变身，**ダート**用神龙炮轰，**シウンタ**为本方加 HP，要注意**シウンタ**的 HP，若在 2300 以下，就别管她死活，只为别人加 HP 即可，BOSS 一炮便能要了她的命（龙骑士状态下都打 2200 左右）注意 BOSS 有龙封之杖，同打神龙王的一样，会大幅度下降龙骑士战力，因此要注意变身龙骑士的节奏和时间若 BOSS 放邪鬼，一定要快打死，不然会很惨。相信在经过一番磨炼之后，大家要打倒其最后形态并不很难。本人经过摸索之后，对战破坏神现只用 10 分钟左右，且只用了一个 MP 全回复的药。祝大家战斗顺利，结局自然是很美的，但不是 FF8 的大团圆，我觉得这种结局，比 FF8 的要胜一筹。（此系本人开山之作，望风马兄能登用，略缩也无所谓）

山东潍坊 玩 KOF 虽讨厌 IORI 却又苦练 IORI 的 刘斌

ARC 合金弹头 X FP＝4

无敌闪电刀：在角色靠近敌人连续出刀时，由于收刀动作导致速度不会很快。但如果用下蹲或站起取消收刀动作，可以提高出刀的速度 2—3 倍。指令：A↓·A☆·A↓·A☆·A……（☆为摇杆回中）

此招对付第二关木乃伊（人或狗）特别有效。第二关有一具身藏五万分的死尸，可用此法狂宰十数刀，可赚不少分。

但需注意：有些地方角色不出刀而是踢腿，这样闪电刀就不能使用。而且角色变胖后，蹲下出鞭时，收招太快会导致没有攻击判定。

同理，当角色手持重机枪 H 或激光枪 L 时，用蹲下站起取消连发，可以做到点射，即一次只发一颗子弹。

超级组合贪分法：游戏中连续吃得金币时，金币的分值会以几何级数增长，吃得越多，分值越高。在第二关隐藏狗头雕像处，先变成木乃伊，在左边的狗头上蹲下，对右边的宝箱开一枪，神灯出现后立刻按一下键丢颗手榴弹把右边狗头上的隐藏分炸出来，待垂下来的木乃伊吐出第一次毒烟后，马上跳过去，此时神灯仆人会出现。这样可以同时吃到中间的几排金币和神仆的一堆金币，一下子能得到好多好多分，约有 13 万如果分开吃，加起来最多 10 万，白白的多赚了 3 万分。

但是动作要准确，时机要拿准，损失分数没什么，碰到毒烟或是掉下悬崖可不是好玩的。

湖北襄樊 Super gamer

GB 超级挖金子 FP＝7

选关：密码：1～16 关不需密码

17 关：NU－2346	18 关：QH－2411
19 关：RG－6572	20 关：VH－2541
21 关：WG－6702	22 关：AH－2561
23 关：CU－2736	24 关：FH－2801
25 关：HT－2865	26 关：KG－2930
27 关：LF－7091	28 关：PG－3060
29 关：RT－3125	30 关：SS－7286
31 关：WT－3255	32 关：XS－7416
33 关：BT－3385	34 关：CS－7546
35 关：GT－3515	36 关：JF－3579

37 关:LS - 3644　38 关:MR - 7805
39 关:PE - 7870　40 关:TF - 3839
41 关:RS - 7936　42 关:UE - 8000
43 关:WR - 8065　44 关:ZE - 8130
45 关:AD - 4099　46 关:EE - 0068
47 关:FD - 4229　48 关:HQ - 4294
49 关:LR - 0263　50 关:MQ - 4424

湖北襄樊　Supergamer

PS　龙骑士传说　FP = 4

STAR DUST 取得一览表:セレスの村:调查坟墓。

インデルスベール:调查井户、调查城内独特形状的乐器、到城下用丁的船可到达的存储库去、武器屋之前、**ラヴイツヅ**家的厨房、城内一层的上方、锻治屋的火炎之处。

ホークスの街:作战本部的左边深入、民家的地下。

湿地带:第 7 砦的暖炉中。

商业都市**ロアン**:调查在**ダバス**的家中的甲胄、某个家的暖炉中、入口附近的水壶之中、斗技场之前的笼子中。

帝都**カザス**:有三个士兵的房间的桶中、武器屋之中、集落的房间的桶中、上面同一房间的另一个、志愿或为士兵时。

王都**フレッツ**:酒场的桶中、道具屋的天体望远镜、宝石店之中**ツインキセツスル**一层的雕像、**ツインキセツスル**的星卜房间、武器屋之中、两个人的爱之砦的右侧台阶之上。

花の都**ドナラ**:村长家的厨房、入口的水坑、巨人之里、牢房前的台阶上

クイーン・フューリー号、连接各房屋的屋子的右端铁桶、放燃料的房间。

リデイユテ的村子:从房檐进入房间后得到。

フユーノ:宿屋之壶、治疗院的壁绘。

水の街**フアーテイ**:广才家的地下放置品、港口附近家中的钓鱼竿。

有翼人の森:**ガテーハ**的房间、休息场所前面的柱子。

ニート:入口处的灯、王都**デニングラ-ド**(破坏后)、道蛤・武器屋的左侧、通往**クリスタルパレス**的原**シユーナ**所在的房间、**クリスタルパレス**封印之间的入口。

春风の街**ラテラ**:蔷薇花坛、武器屋右上、相连的植物所在的花坛。

边境の村**ルジユ**:装有 100a 的宝箱的右侧。

帝都**ベルウユブ**:**ドラグーン**之塔,从存储点进入后正上方的塔中。

KEVIN

PS　龙骑士传说　FP = 6

巧打敌人:在冒险过程中会遇到一些象鹦鹉的敌人,用一般的物理,魔法术和道具都攻击无效,而且经常会逃脱。其实用一种叫“**におい袋**”的道具可将它一下子击败,然后可得到 1000 点经验值,这对游戏初期人员升级很有帮助。这种道具只能在路上捡到,希望大家多多寻找,快快升级。

湖北武汉　朱涛

PS　SD 高达 G 世纪 ZERO　FP = 4

进入“下关”:在每关中,打开“胜利败北条件”选项时:第一为胜利条件,第二为败北条件(废话,这谁不知道),则第三则是进入“下关”的条件。也就是说,在 GG0 中几乎所有版面都分“上关”和“下关”,能不能进入“下关”主要取决于是否完成“上关”的某一通关条件(往往是让某人击败某人)。这对练级与剧情完整有着相当的影响。但要注意:在“上关”NPC 机体所修练成 ACE 级将被作废,“下关”还要从新修炼。

快速通关法:在取得 GP01 后,把其练成带核弹头的 GP02A,造 10 部 GP02A 或更多,然后……

上海　在想用跳舞地毯打 GG0 会怎样的　阿格玛

PS　陆行鸟竞技场　FP = 5

无限金钱法:开始游戏后,选择“观看”,从第一场一直看到最后一场,但不要投票,记住每场的结果后,重新开始游戏,按照你上次记的结果投票(最好把钱都压在第一名,钱多)。这样一来你就发了,按照此法不出几个星期,你就成富翁了。

吉林　钱多得都花不出去　仲光泽

GB　口袋妖怪　银(金)　FP = 9

教练的愤怒:与一些教练战斗过之后,他(她)会给你留下电话号码。若删除了其中某些热血人的号码(无时限,如 31 号地区的捕虫小孩**コウイキ**,32 号地区的钓鱼男**ヤスアキ**,野营女孩**カオリ**,38 号地区的迷你裙**リカ**等),再去跟他(她)对话,他(她)就会说“**まつてたわ それじやあ しようぶ しましよう!**”与你再战一场(实力有所增强),可再得一堆经验值和钱。

S970000

PS　苍魔灯　FP = 10

体力不减:800C22AE 0190

Ark 无限:900B7CE4 05F5E0FF

Dreak 无限:900B7CDC 05F5E0FF

使用道具不需等待:800BFC7C 0000
800BFD10 0000　800BFDA4 0000

陷阱检定模式等级 S:800B7CEE 0700

陷阱检定模式时间不减:801AA4E0 4E00

PS　生物危机・武装生存者　FP = 10

无限体力:800A8974 00C8

PS　屠龙战记　FP = 10

全魔法 LEVEL 最高:B0080002 00000000　800A2190 0001
B0040002 00000000　800A21B6 0303

全部宝物:B0030002 00000000　800A2168 270F
B0060002 00000000　800A2184 270F
B00B0002 00000000　800A21A0 270F

金钱无限:800B995C 423F　800B995E 000F

无敌:80089A34 0000

PS　装甲阵线　FP = 10

炮弹连射:801B0B30 0000

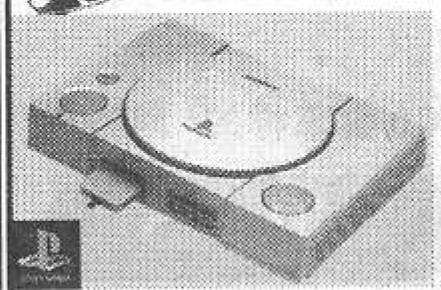
弹数不减:D0096F5C 0002　80096F60 0000

无敌:800C716C 0002

游戏世界精品一族

北京零點游戲
beijing zero gameshop

邮购参考价　　软件免邮费



原装PS-9002型号(双手柄 电源 AV线 直读)售价:1060 免邮资

原装震动手柄95元(只连主机同时出售)单购:120邮资:15



GB掌机部分单卡

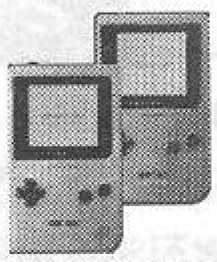
GB 单卡													
99 格斗王(彩)	98	口袋妖怪金(彩)	35	月影村的怪物	24	超魔神英雄传	25	97 格斗天王	58	游戏王 2	59	首都高校赛车	35
街头霸王 3(彩)	72	口袋妖怪银(彩)	35	西游记	20	SD 机器人大战	28	勇者斗恶龙(中文	67	信长野望	38	99NBA	35
吞食天地 3(中)	23	口袋妖怪黄(中)	46	牧场物语(中)	75	海陆空大战	24	萨尔达(中文)	67	口袋魔珠	36	狂热节拍	35
太空战士 4(中)	28	口袋妖怪黄(日)	30	魔法骑士 3	38	牧场物语	24	勇者斗恶龙(1+2)	48	柯那美赛车	45	麻雀王	37
光之继承者	35	口袋妖怪绿	23	圣剑传说	35	二次机器人(中)	31	第三次机器人	39	洛德岛战记	35	萨尔达传说	35
口袋妖怪绿(中)	45	口袋妖怪青	23	恶魔城	22	二次机器人(日)	31	心跳回忆(文艺)	52	口袋弹珠(振动)	80	口袋弹珠台	35
口袋妖怪青(中)	45	口袋妖怪红	23	龙之封印	22	三国志(中)	25	心跳回忆(体育)	52	顶极赛车(振动)	80	影舞者	35
钢铁与有情(RPG)	53	王国物语	34	大盗伍佑卫门	36	猫　侍	23	牧场物语 2	41	WWF 摔跤	35	晰蜴人	35
狂热节拍 2	53	公主钟声	34	桃太郎电铁	26	侏罗纪(中)	55	毁灭公爵	50	矿王	38	格斗料理	50
		铁拳 3	29	口袋恋爱	24	胜利足球	24	99NBA	35	闪电精灵	56	孤岛冒险者	35

敬告顾客：由于邮购商品有其一定的特殊性及客观性，故本店在此提醒您，在挑选相关商品邮购时，请一定仔细审看本店广告所刊登目录或产品介绍，并请您写清详细地址及联系电话，以免出现差错。（**GB 卡及 DC 软件免邮费**）

汇款、信函及邮件请寄此址：北京地安门邮局 22 号信箱　100009　李维春收　电话：(010)64061101



VR 射手 2000 售价：470　神机世界 2 售价：520　犯罪の暗阁 售价：480　**正版DC游戏**　莎木一章横须贺 售价：610　死亡之屋 2 售价：380　生化危机 2（3CD）售价：430



原装任天堂GB荧光机　400邮资：20
原装任天堂GB超薄机　300邮资：20
原装任天堂GB彩显机　660邮资：20



日本原装SONY索尼PDA
售价：350元　免邮资



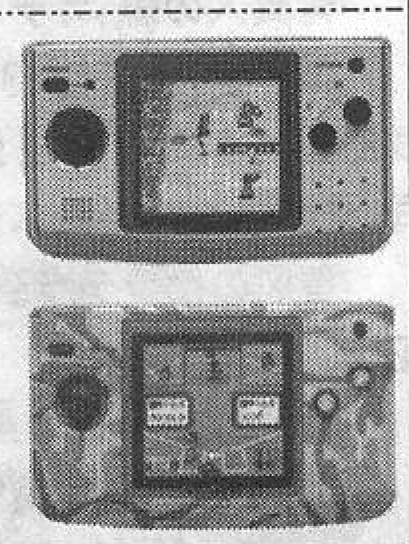
PS2 强势推出
敬请电话垂询

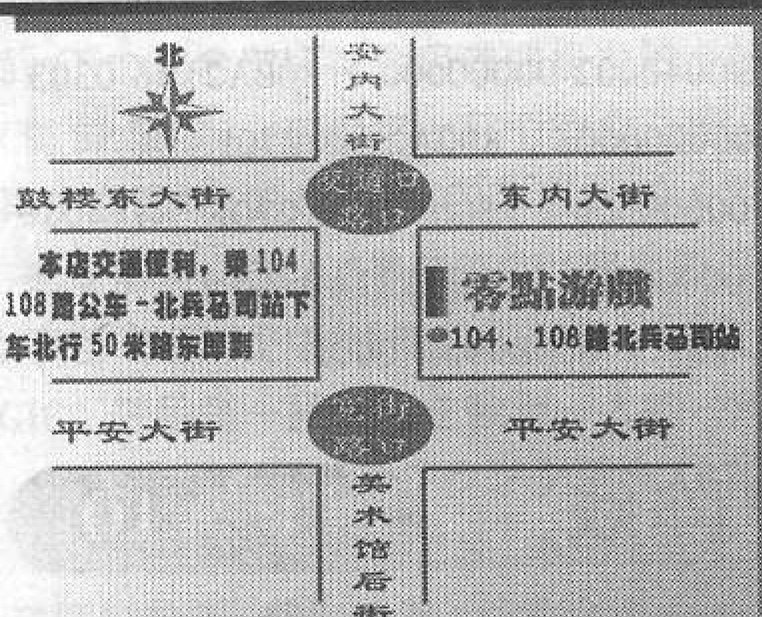
相关服务

维修服务
更换索尼 PS 机原装光头 350 元
更换世嘉 SS 机原装 JVC 光头 130 元
更换 PS 电源板 110-24V 通用　65 元

换卡服务
凡于本月在我店购买 GB 卡带，均可凭销售票在我店免费换卡一次，绝无任何手续费及折旧费。

NEO GEO(NGP)
原装彩色手掌机
随机附送原装卡一盘
售价：850 元
（免邮费）





本店除经营游戏产品零售项目外，还面向国内同行业者低价批发 PS 原装机、PS 原装长线光头，各种次世代配件。各类 GAME BOY 主机、彩卡、单卡、合卡及相关配件，欢迎各地同行前来洽谈。

本店地址：北京市东城区交道口南大街甲114号

乘104、108路公共汽车－北兵马司站下车北行50米路东即到　(010)64061101

信函、汇款及邮件请寄此址：北京地安门邮局22号信箱　100009 李维春收

感受零点　畅游快乐

北京零点游戏店
E-mail:M.g.GameShop@263.net

本广告由零点企划友情制作 特此感谢

沈阳·小陆游戏机专营店

批发 零售 邮购 专修

(家用游戏机批发中心)

※五爱批发总店欢迎您惠顾!地址(此地址勿邮汇款):五爱东区电器精品屋746档、745档(金城大厦斜对面)、南区购物城126档,负责人:陆红疆(先生)、张辉(女士),批发电话(0)13609892121 电话(传真)(邮购免打):024－24141448(745档)24127840(126档)

※邮购、零售兼批发总店地址(汇款单填写地址):沈阳市铁西区南八中路78号(铁西区南八中路与保工街交界处路口东100米)收款人:陆红疆 邮编:110023 电话(传真):024－25850632

※本店诚招各地区分销商;熟悉本广告内容,有一定工作经验的营业员、保管员、财会、计算机操作员等,试用期满待遇优厚,(面试)。

☆原装索尼套机,配置(原装主机＋双手柄＋电源＋记忆卡＋AV线＋电源线＋说明书＋保修卡＋任选5张碟)7501套机1250元/套;5501套机1280元/套;9001套机1180元/套;9002套机1150元/套;9003套机/1200元/套;☆原装SS套机(原装主机＋双手柄＋电源＋1张原版碟＋5张碟＜任选＞＋说明书＋保修卡)售价680元/套,主机邮费50元/套。☆SNK彩色16位掌机＋原版卡1盘(拳王R2、饿狼传说、越南战役、泡泡龙、网球SNK对街霸可任选其一)售价980元,邮费20元。☆GB彩机/荧光机/超薄机/GB普机 售价为:650元/400元/320元/240元。

特别推荐:DC套餐(原装主机＋原柄＋原装记忆卡＋振动卡＋2张原版碟,索尼克(固定)＋以下任选一种(VR 2000、首都高、电脑战机、死亡之屋、快打刑事)售2380元,邮费80元;**超任主机**＋磁碟机＋双手柄＋电源 售450元/套,邮费30元;**VGA BOX**:可将游戏机接在电脑显示器上,PS多功能VGA BOX售350元 DC VGA BOX售130元;PS电脑手柄连接器45元,邮费20元/每种。

我店已开展DC碟换碟业务,面向全国,原则:换碟费50元/次,低价换高价碟找差价,高价换低价碟不找差价但保值。电脑记录,确保无误。99格斗王400元,刀魂430元,世嘉拉力300元,街霸Ⅲ 560元,索尼克200元,漫画英雄对街霸350元,蓝刺330元,VR战士Ⅲ 190元,间谍430元,月夜之潭430元,职业足球创造会Ⅱ 570元,快打刑事Ⅱ 420元,VR射手2000 450元,鬼屋外传420元,光明与黑暗430元,苍钢之奇兵390元,梦幻模拟战370元,首都高440元,生化危机Ⅱ 400元,莎木(限定版5CD)630元,D之食卓Ⅱ 490元。

二手电视集锦: ①15吋NEC彩监,八～九成新,有RGB及AV端子输入,质量可保,画质清晰,可接各种游戏机是你明智的选择,售价550元/650元(平面直角)/750元(可看电视);②东芝炮(重低音)N制电视,29吋/25吋/15吋(超平面直角)售价:1200/880/450元。

舞毯集锦:①地板式舞毯:质硬感觉如街机、脚踏后地板闪灯,售价420元,邮费50元;②TV舞毯:可直接与电视相连,自带歌曲、2首歌售160元,7首售260元;③PS、PC跳舞地毯:无灯/头闪灯/全闪灯,售价50元/65元/85元,邮费20元。

本店是首家在东北开展维修业务的老店,技术全面,专修主板、光驱、电源板等故障,收费合理,一般故障立等可取。全新JVC光头 售100元,全新PS光头售480元。

精典日本动画片原声、中文字幕、有精美包装,价格参照上期广告,10张以上免邮费,10张以内邮费5元。

名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数
新世纪福音战士	13CD	圣斗士一北欧篇	9CD	LAIN(铃音),GS美神	5CD,1CD	世纪末魔术师	2CD	生化危机,最游记	1CD,1CD
新世纪福音战士	4CD	圣斗士一海皇篇	5CD	吸血姬美夕,魔装机神	2CD,6CD	银河少女警察,乱马1/2	1CD,2CD	课长王子,网络战士	1CD,3CD
世界末日,X－战记	2CD,2CD	安达充－阳光普照	1CD	水晶国传说,守护月天	3CD,7CD	魔术师奥芬,宝魔猎人	9CD,3CD	灵魂力量,炎之记忆	9CD,2CD
3x3只眼Ⅰ,铁腕	4CD,4CD	超时空要塞7(剧场版)	1CD	福星小子－爱星球之梦	2CD	鬼神童子(粤),高达V	5CD,17CD	大友克洋－老人Z	2CD
3x3只眼Ⅱ圣魔传说	3CD	头文字D,99格斗王	9CD,1CD	恐怖宠物店,烈火之焰	2CD,14CD	新世纪GPX,高达X	2CD,17CD	暗之海、月之影－双胞少女	2CD
青之六号,王立宇宙军	3CD,2CD	相聚一刻(剧场版)	1CD	金田一之歌剧院的幽灵	2CD	特搜机动队,DNA2	3CD,5CD	地狱先生TV版	16CD
冒险少女－娜汀亚	2CD	勇者王,机动警察(剧场版)	17CD,2CD	侍魂－阿斯拉斩魔传	2CD	魔法骑士(剧场版)	2CD	银河醒目女－机械女神	3CD
罗德岛战记之英雄骑士传	9CD	新吸血姬美夕,真孔雀王	12CD,2CD	Q版女神－小事都方便	6CD	银河英雄传说(外传)	6CD	太阳之船,巴别二世	1CD,4CD
秘境探险,电影少女	4CD,3CD	浪客剑心,太空战士Ⅷ	12CD,1CD	ZZ高达,强殖装甲	10CD,1CD	银河英雄传说(剧场版)	2CD	魔法少女砂沙美	9CD
超时空要塞之可曾记起爱	2CD	浪客剑心(续),妖精战士	14CD,2CD	高达0083－战士之黄昏	6CD	星界之纹章 vol.1－3	4CD	圣斗士－最终决战	1CD
超时空要塞Ⅱ,游戏王	3CD,5CD	宇宙骑士TV版	16CD	天地无用之炎夏圣诞	2CD	不可思议游戏	2CD	未麻之部屋,铳梦	2CD,1CD
超时空要塞PLUS	4CD	CLAMP学园侦探团	16CD	天地无用之IN LOVE2	2CD	机动战士高达G	17CD	机动战舰(剧场版)	2CD
超时空要塞歌集,十兵卫	1CD,3CD	真夜中的侦探,Z高达	6CD,17CD	五星物语,北斗之拳	1CD,2CD	Turn A(倒A)高达	8CD	一刻公寓(前篇)	16CD
浪客剑心之追忆篇	4CD	超时空要塞D7,地裂	4CD,1CD	幽游白书,暗黑破坏神	24CD,3CD	秀逗魔道士(魔剑美神)	3CD	不可思议游戏(延续篇)	6CD
我的女神,守护月天	3CD,7CD	圣斗士星矢－真红少年	1CD	幽游白书(剧场版)	2CD	新秀逗魔道士	9CD	银河战国群雄传	18CD
橙路,福星小子－爱星球之恋	1CD,2CD	新世纪龙之子,樱通信	6CD,6CD	银河英雄传说第四辑	12CD	GTO－麻辣老师	12CD	大运动会,通灵公主	6CD,6CD
太空战士Ⅶ,迷宫物语	1CD,1CD	真女神转生,女恶魔人	2CD,8CD	JOJO冒险奇遇	3CD	Weiβ－白色猎人	9CD	时空转抄,亚里安	6CD,2CD
心跳回忆OVA,守护月天	2CD,9CD	高达W,高达F91	18CD,2CD	少女革命,能量宝石	3CD,1CD	魔法阵都市,幽灵公主	11CD,2CD	相聚一刻(剧场版)	1CD
AD警察,恐怖宠物店	3CD,2CD	高达W之无尽的华尔兹	2CD	圣斗士－黄金苹果	1CD	金田一之少年事件簿	13CD	无限地带23,东京巴比伦	6CD,1CD
力古斯托宇宙战记	6CD	高达之逆袭的夏亚	2CD	少女革命,电脑战队	13CD,2CD	不可思议游戏－朱雀篇	10CD	星界之纹章 vol.4	1CD
火魅子传,名侦探柯南	6CD,7CD	高达08MS小队,橙路	1CD,16CD	SD高达,ZERO	1CD,6CD	－青龙篇	9CD	流星花园(花样少年)	8CD
剑风传奇,网中之鱼	5CD,1CD	高达0079,高达0083	6CD,2CD	艾狄龙战将,特遣队	7CD	圣子到BOY,枪神	12CD,13CD	高智能赛车,听到涛声	4CD,1CD
青空少女战队,神剑传	4CD,2CD	高达0080,圣传	3CD,2CD	接触(大学篇),TO HEART	2CD,6CD	高达08MS小队	6CD	霸王大系龙骑士	6CD
宇宙海贼,爆炎一族	2CD,2CD	高达W之战场回忆	4CD	彼男彼女的故事	10CD	高达0079(TV版)	9CD	新吹波动危机	7CD
爆裂时空 MAZA	9CD	樱大战1－4,机动战舰	2CD,13CD	兽兵卫忍风帖,绝爱	2CD,1CD	超时空要塞(TV版)	12CD	彼男彼女的故事19－22话	2CD
银河英雄传说,碧奇魂	55CD,6CD	城市猎人之百万黄金阴谋	1CD	攻克机动队,孔雀王Ⅱ	2CD,3CD	逮捕令 vol.1－4	4CD	橙路－想回到那一天	1CD
碧奇魂(完结篇)	7CD	城市海滩之战	1CD	柯南 之		猛鬼学园,斗神传	6CD,2CD	刻之大地,万有引力	3CD,2CD
GS美神 极乐大作战	15CD	爱与宿命的连发枪	2CD	连续两次杀人事件	2CD	神秘世界2,街霸2	4CD,2CD	绀碧舰队,星方武侠	2CD,6CD
COEBOY BEBOP	9CD	便衣女警	2CD	来自黑暗组织女子	2CD	爆裂吸血鬼,超神姬	3CD,1CD	一刻公寓(后篇)	16CD
天使2代,天空战记	1CD,3CD	99版寒羽良之末日	2CD	引爆摩天楼	2CD	新天地无用,98格斗王	9CD,1CD	不可思议游戏(恒国篇)	7CD
圣斗士一十二宫篇	13CD	天才犯罪教授	2CD	14番目之标地	2CD	大友克洋 Memorios	2CD	AO警察 vol.3	1CD

精装版音乐CD,彩纸单盒包装,是动画谜珍藏佳品。

97女神事务所,单面精选	名侦探柯南单曲大集合	97卡通主题曲精选	中华一番(金)	新世纪特别纪念版(2CD)
银河英雄传说精选合辑	机动战士主题歌集,生化危机	彼男彼女主题歌集	MAZE爆热时空(剧场版)(金)	浪客剑心新版精选曲
可有记起爱,樱花大战	99年卡通单曲排行榜	罗德岛战记/TV版英雄骑士传(3CD)	花样少年精选集(金)	古灵精怪(橙路)LOING.HEART
樱花大战2/歌谣全集	超时空要塞精选集	电视卡通主题歌总动员	幽游白书歌唱大合集(金)	电影少女－原声集
MACROSS PLUS原声带2	城市猎人精选合辑(金)	新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集	魔法骑士(金)万能文化猫娘(金)	太空战士8(4CD)
罗德岛战记精选合辑	超时空要塞TV版主题歌/插曲总动员	99年卡通合辑VOL.1.2(2CD)	乱马1/2(金)	
灌蓝高手主题歌/插曲总动员	久石让作品精选合辑(金)	福星小子(金),宫崎骏歌集	98卡通精选集(金)	
纯爱手札,藤崎诗织	太空战士7重奏版	机动战舰原声辑(金)	橙路主题歌集(金)	

精典日剧系列,有精美彩盒,塑封包装,是赠友及珍藏的佳品,均为中文字幕、日语发音,价格参照上期,邮费10元,批价电询。

同一屋檐下Ⅱ,兄弟	13CD,12CD	星之金币Ⅰ/Ⅱ(金)	12CD,14CD	同一屋檐下Ⅰ/Ⅱ(金)	12CD,13CD	沉睡森林,完结时间	12CD,12CD
101次求婚,天使的工作	12CD,12CD	鬼之栖家,恶女	12CD,12CD	单身贵族(金)织田信长	10CD,2CD	独自生活,理想之结婚	10CD,10CD
恋爱季节,麻辣老师	12CD,12CD	织田信长,悠长假期	2CD,11CD	东京爱情故事(金),主妇们犯罪	11CD,11CD	女医,一个好人	11CD,11CD
协奏曲,星之金币Ⅱ	10CD,14CD	邂逅,银狼怪奇	12CD,7CD	恶女协奏曲,同窗兵	11CD,7CD	暗恋,戴面具的女人	12CD,10CD
最后之恋,平安夜	11CD,10CD	茶堡四姐弟,沙滩小子	11CD,12CD	高校之恋,新前程似锦	12CD,10CD	冷月,玻璃鞋之恋	10CD,8CD
男人35,世纪末之诗	11CD,12CD	老师的奇遇,高校教师	13CD,11CD	白衣天使,法医物语	12CD,9CD	青春时代,何日再相逢	11CD,13CD
东京大学物语,午夜幽灵	10CD,12CD	恋爱世纪,猎艳男孩	11CD,12CD	爱的真谛,成田离婚	10CD,10CD	美人	10CD
人往高处爬,危险关系	13CD,11CD	远亲不如近邻,自从遇见你	10CD,13CD	思念总在分手后,爱因和平	12CD,12CD	高校恶作剧	10CD
跟我说爱我(金),恋爱全集	11CD,10CD	未成年,邂逅	2CD,12CD	神只是多一点,若叶小子	12CD,12CD		
心跳回忆(金),新同居时代(金)	2CD,2CD	爱情白皮书(金),恋爱世纪(金)	11CD,11CD	十六岁新娘,恋爱暴走急	10CD,12CD		

邮购地址(汇款单填写地址):沈阳市铁西区南八中路78号 收款人:陆红疆 邮政编码:110023

电话(传真):024－25850632(8:00～19:00) 024－25846204(19:00～21:00)

批发业务负责人:陆先生、张小姐 邮购负责人:张小姐、李先生 动画片邮购负责人:康小姐

广告速递

比价格看服务 还是冠杰实惠

北京冠杰娱乐器材公司邮购价目表（游戏广场）

网上购物新时尚 **本公司网址:http://gamegj.126.com** 提前预定PS2

全场买一送一

本公司决不出售翻新机

千禧年送大礼,凡有意将PS主机出售或以旧换新者本公司将予以特惠。

本公司所购主机折价500-900元,其它公司所购主机400-800元;具体价格视主机性能、成色而定。

主机特卖区

PS 7500型套机(手柄+电源+记忆卡+AV线+直读+会员卡+送正版盘)1180元(日版)
PS 7501型套机(手柄+电源+记忆卡+AV线+直读+会员卡+送正版盘)1040元(美版)
PS 9002型套机(手柄+电源+记忆卡+AV线+直读+会员卡+送正版盘)1020元(欧版)
DC 128位(日版)游戏机(手柄+记忆卡+电源+正版盘2张+AV线+网卡+上网盘) 2350元
GB日本98纪念版夜光机(通体镀银,仅30台售完为止)390元
GB"夜用型"超薄彩色手掌机(可自调颜色) 680元　GB彩色手掌机(五色同左) 510元
GB"迷你"型超薄手掌机(兼容彩卡,紫透、黄、绿、粉、白)265元　GB标准厚机 260元

主机邮费50元 GB机邮费20元

二手货交易市场

八成新PS套机(双手柄+AV线+电源+记忆卡+10款游戏。型号3000、1001、5503、7000) 650元
九成新PS套机(双手柄+AV线+电源+记忆卡+20款游戏。型号7502、5501、7000、7501) 750元
准全新PS套机(使用期均为两个月内,双手柄+AV线+电源+双记忆卡+20款游戏。型号9001、7502、7501) 900元
九成新SS套机(双手柄+AV线+电源+10款游戏)480元
九成新GB 彩/荧光/薄/厚机 410/300/200/180元　N64主机(双手柄、记忆卡、电源)480元
九成新SNK彩色16位手掌机(送卡一盘,任选:98拳王,侍魂,饿狼,合金弹头,索尼克)720元
九成新DC128位日本套机(双手柄+记忆卡+振动卡+电源+正版游戏)1350元

(面向全国高价回收各种旧游戏机及配件)

GB单卡特卖区

第二次机器人大战(中文版)	24	月影村	20	王牌空战	45	心跳2(新)	42
铁拳Ⅲ(新、3D)	30	吞食天地3(中)	19	光之继承者(新、A·RPG)	30	漫画英雄	30
口袋妖怪(红、绿、青)	18	梦游美国(巡回版)	28	SD高达G世纪	32	实况J联盟	30
口袋妖怪(比卡丘)	30	核金弹头2	38	口袋里的情人	28	三国英雄传(中)	18
口袋妖怪(黄、全中文说明书带发音)	48	战国美少女(电脑版)	36	爆钓日本列岛	30	南斯拉夫保卫战(新,ACT)	32
97格斗王(黄金版)	50	太空战士之最终幻想(中)	21	沙漠风暴(新版射击)	21	魔法骑士Ⅱ+Ⅲ	42
98实况足球(PS版)	22	98新战斗国家(PS版)	38	幽游白书全集	32	圣斗士外传	24
王国物语2(新)	32	三国志霸王的大陆(中)	37	时空枪手-复仇者(新,射击)	25	口袋黄/红/绿/青(中文版)	50
列车杀人事件(AVG)	28	三国志3	21	冥凰岛决战	30	**GB卡邮费一盘5元,两盘以上10元**	

GB彩卡

萨尔达传说	30	真人快打4	35	四驱车4(新、独家上市)	55	三国演义2(中、新)	68
勇者斗恶龙(怪兽篇)	45	瓦里奥Ⅱ(ACT)	48	勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ	55	街霸ZERO3	65
能量之皇(ACT)	55	心跳回忆——文艺篇/体育篇	48	魔法战士(中)	67	99格斗天王	88
3D陷井(AVG)	55	KONAMI胜利11人	48	口袋妖怪(金、银)	32	游戏王2	35
麻将兵	38	新忍传	50	99世界足球(新)	50	3D炸弹人(红外线对战)	55
鐸王3	66	牧场物语2	40	机甲战士(新)	50	空牙外传(新)	40
毁灭世界	58	三国演义	45	闪灵战舰(新)	50	振动卡:	
世嘉拉力	42	玛娜传奇(RPG)	30	勇者斗恶龙(中、新)	60	洛克人,超级坏玛莉,索尼克,3D	
鐸王2(PS版)	45	斗技场之王	48	萨尔达传说(中、新)	58	大金刚,顶级赛车	85
NBA重扣手	38	第三次机器人大战(新)	35	口袋妖怪(金、中、新)	95	口袋弹珠台,垂钓巴斯鱼	68

VCD动画片(港产·彩碟)

机动战舰,心跳回忆OVA	13CD,2CD	浪客剑心剧场版,追忆篇	2CD,4CD	亚基拉,X战记	2CD,2CD	攻克机动队,魔鬼天使特警	2CD,3CD
魔法少女砂砂美,TV版幽灵公主	9CD,2CD	圣子到BOY,电影少女	12CD,3CD	魔法阵都市,罗德岛战记OVA	11CD,6CD	魔装机神,银河少女警察	4CD,1CD
王立宇宙军,逆袭之夏亚	2CD,2CD	高达0083,无尽的华尔兹	6CD,2CD	饿狼传说剧场版,TV版	2CD,4CD	琥珀之追击,风的名字是……	1CD,2CD
青之6号,冒险少女娜汀亚	3CD,2CD	V高达,0080	8CD,3CD	樱通信,生化危机3	6CD,1CD	洛克人,银河英雄传说外传	4CD,6CD
3X3只眼Ⅰ、Ⅱ圣魔传说	4CD,3CD	高达0079(TV版),一年战争	9CD,6CD	AD警察,哥布拉	1CD,2CD	我的爱神,LAIN(铃音)	3CD,5CD
超时空要塞Ⅱ,可有记起爱	3CD,2CD	高达F91,W,Z,ZZ	2CD,17CD,17CD,16CD	十兵卫,阳光普照	2CD,1CD	真女神转生,孔雀王	2CD,3CD
罗德岛战记——英雄骑士传,少女革命	9CD,12CD	爆笑吸血鬼,天地无用心LOVE2	3CD,2CD	银河英雄传说,北斗之拳	2CD,2CD	水晶国传说,地狱先生	3CD,16CD
新世纪剧场版,TV版	4CD,13CD	08MS小队米娜的报告,圣传	1CD,2CD	重战机,银河列车999	2CD,1CD	特搜机动队,宇宙海贼	3CD,2CD
吸血姬美夕,火魁子传	2CD,6CD	大友克洋,GS美神	2CD,15CD	幽游白书,碧奇魂(续)	24CD,7CD	风魔小次郎,爆炎	3CD,2CD
星界之纹章,风之谷	2CD,2CD	末麻之部屋,新鬼神童子	2CD,2CD	橙路,兽兵卫忍风贴	24CD,2CD	爆热时空,CLAMP学园侦探团	9CD,2CD
剑风传奇,破斜之星	13CD,3CD	圣斗士之最终圣战,X高达	1CD,17CD	金田机动战舰(剧场版)	13CD,2CD	W-杀人课,炎夏之圣诞	2CD,2CD
钢铁神兵,超时空要塞PLUS	7CD,4CD	银河英雄传说TV版	13CD	水晶国传说,新吸血姬美夕	3CD,12CD	怪医秦博士,暗黑破坏神	3CD,3CD
DNA2,青空少女战队	5CD,4CD	妖精战士,地裂	1CD,1CD	火宵之月,电脑战队	2CD,3CD	快杰蒸汽侦探团,枪神	1CD,3CD
城市猎人系列	10CD	暗海月影,机动警察	2CD,3CD	不可思议游戏,真三一万能侠	10CD,6CD	我是大哥大,口袋妖怪金银(剧场)	7CD,2CD
新世纪GPX,魔法骑士(剧场)	2CD,2CD	网络战士,宝魔猎人	3CD,3CD	超时空要塞TV版,超神姬	12CD,1CD	天地无用剧场版,TV版	4CD,9CD
名侦探柯南,樱大战全集	10CD,2CD	秘境探险,守护夜天	4CD,4CD	08MS小队,浪客剑心TV版	6CD,12CD	婚纱小天使,GS美神	4CD,1CD
七都市物语,临时别动队	1CD,2CD	银河战国群雄传,星界之纹章	18CD,1CD	神秘世界,超时空要塞07	4CD,4CD	幽游白书(剧场版),圣斗士(剧场版)	2CD,2CD
勇者斗恶龙,魔术士奥梵	10CD,9CD	超能力大战,千年女王	1CD,2CD	迷宫物语,灵魂力量	1CD,9CD	新世纪龙之子,天空战记	1CD,3CD
斗神传,街霸Ⅱ	2CD,2CD	侍魂Ⅰ、Ⅱ	1CD,1CD	浪客剑心后篇,新天地无用	14CD,9CD	GTO,梦幻骑士	16CD,5CD
98格斗王,99格斗王	1CD,1CD	Q版女神,碧奇魂(TV版)	4CD,6CD	彼男彼女的故事,JOJO奇遇	7CD,3CD	足球小将,逮捕令(剧场版)	5CD,2CD

价格电询,邮费15元/次 一月内免费换盘

本月特价

PS 3.01VCD卡(无须引盘,兼容DVCD、SVCD、CVD) 360元
PS原装振动手柄(日产、双马达) 120元
PS跳舞地毯3代(通体发光、送对应游戏) 80元
VGA BOX(次世代游戏机、VCD、摄像机等电脑屏幕连接器) 380元
原装电脑用跳舞地毯(即插即用、送对应游戏) 70元
索尼专用光盘背包(外销产品) 50元

免邮费

《PS软件邮购目录》——近千种PS游戏,类型介绍,包括95年至99年12月的所有游戏10元(免邮费)

配件特卖区

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
北通PS连发格斗手柄	28	10	PS实况足球专用手柄(底盘全圆)	50	10	PS限定版记忆卡(五色、双芯片)	35	10	SSJVC/三洋光头(日产)	130	20
北通PS美版振动手柄(可玩太8)	85	10	PS组装手柄(国产)	8	10	PS豪华制转(送RF线两组输出)	35	10	SS格斗手柄(带连发慢动作)	20	10
北通PS格斗手柄(出招指示灯)	45	10	PS仿原装手柄(港产)	15	10	PS全透明振动方向盘(三件套)	260	50	世嘉跳舞毯(送跳舞卡,32M)	190	20
北通PS"野牛"振动手柄(出口型	75	20	PS全透明振动大摇杆	180	20	PSVCD卡(2.0版无须引盘,带金手指)	270	20	GB夜用灯(彩/薄/厚,无须电池)	30	10
北通PS120格记忆卡(8MB液晶显示)	55	10	PS/SS原装大摇杆	120	20	PS原装鼠标器(送对应游戏、鼠标垫)	35	20	GB新款放大镜(薄厚双用,可折叠)	18	10
北通PS振动脚踏枪(后座力)	165	20	PS原装记忆卡(日产保用半年)	110	10	PS手柄沿长线/对战线	15	10	GB摇杆(厚、彩、薄机用、五色)	10	5
北通PS中文金手指(最动画250超级新密码)	35	10	电脑"绝招王"手柄(即插即用)	55	15	PS/DC专用书包(可装机器及配件,黑白两色)	50	20	GB厚/彩/薄机贴膜(可使屏幕翻新)	15	10
北通PS仿枪机吉它(六键,送对应游戏)	120	20	PSⅡ代跳舞地毯(加长加厚)	50	10	PS长线光头(原装,带底盖适用任何机型)	290	20	GB五彩对战线(薄对薄、厚对薄)	15	10
北通PS"野牛"格斗手柄(全透明)	50	10	PS原装记忆卡(马来西亚)	70	10	PS原装手柄六分插(日产)	120	20	GB高能电源(薄、厚、彩机)	15	10
北通PS"大精灵"摇杆	90	20	PS原装透明记忆卡(日产保半年)	115	10	PS转PC手柄转换器	15	10	GB皮套(薄、厚、彩、真皮)	15	10
北通AV转换器(送AV线)	30	10	PS仿原装记忆卡(双芯片记忆)	30	10	索尼PDA(纯原装,可玩游戏)	360	20	GB彩机专用放大镜(免装电池)	18	10
北通PS铁手振动光枪	70	15	PS组装记忆卡(电池记忆)	20	10	SS原装VCD卡(兼容DVCD、CVD)	420	20	GB彩/薄机腰包(五种颜色)	15	10
北通PS"R5"振动手柄(出口型)	95	20	PS简装制转	30	10	SS豪华制转(送RF线两组输出)	35	10	GB薄/彩机充电器(送专用电源)	40	15

买一送一

买PS主机,送索尼专用挎包只需加20元,买GB主机送GB专用腰包,只需加10元,购GB卡三盘以上者,送《美洲神鹰》只需加5元,买配件满100元,送本公司会员卡。外埠会员一次性购物满百元时免邮费(需注明会员号,GB卡除外)。

注:1.本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机
2.由于邮购业务量大,请来信者自备回邮信封及邮票,望玩友谅解。
3.收购二手货方式灵活:现金收购、代卖、外地寄售。
4.如有好的广告创意,可来信说明,采用后有奖。索取SS正版盘目录5元/份。
5.本公司商品均经过测试,坚决抵制假冒伪劣商品,保护消费者利益。
6.因市场因素,可能出现个别商品有价格浮动,请来电、来信咨询。

公司(邮购汇款)地址:北京市宣武区右安门内大街丙12号 收款人:冠杰公司
邮编:100054　乘车路线:61路、59路、19路、819路南樱桃园站下车马路东
本公司总机:010-63522272　801:业务咨询　802:邮购查询　804:传真
批发(投诉)电话:(0)13001239442、(0)13901199244

北京天安游戏王国 专业(批发、零售、邮购、维修) PS2电询

本店自2000年1月25日起,在北京当地邮局设立邮购速递专柜,由邮局工作人员及检验员完善管理,真正做到款到检测后即发货。
日本索尼PS机,北京销售部(兼批发)保证良好信誉,为您做好售后跟踪服务。主机型号:(7000、7002、7501、9001、9002、9003、5001、5000)
日本索尼PS机特约指定维修保修部,引进精密仪器,(特聘)专业技术人员为您的主机排除疑难杂症,注(收费合理),各经销商及机房代收点维修,价格另议,本市维修立等可取,外地3日内即发货。特价销售各类游戏(套)机,送保修卡、会员卡。

DC128位机(原装+手柄+AV线+电源+记忆卡+正版盘1张)1800元 邮费80 单机1450元 邮费50元
索尼PS(原装+双手柄+电源+AV线+直读+20种游戏+记忆卡+金手指)=1400元 邮费60元 单机1050元 邮费40元
SNK彩掌机+原装卡=918元邮费30元;光盘刻录机:适用于个人单位,VCD、CD、游戏PS、SS、SNK、3DO、SFC等制作(对应PC)=1600元邮费30元
GB荧光超薄手掌机(原装+电源+皮套+2节电池+专用耳机+超强合卡1盘)=458元 邮费30元 单机398元 邮费20元
GB超薄手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+2节电池+30合1以上合卡+专用耳机)=398元 邮费30元 单机308元 邮费20元
GB彩色手掌机(原装+电源+2节原电池+手柄+皮套+放大镜+彩色卡32合1+专用耳机)=768元 邮费30元 单机658元 邮费20元
世嘉MD Ⅱ型机(双制式+电源+双手柄+电源+AV线+制转盒+视频线+卡)=158元 邮费30元 单机120元 邮费20元
北京总代理:超任光盘一体机(送5张盘)1200元 邮费50元 超任美版主机260元 邮费20元

次世代周边

北通(BT)产品,北京批发销售部:	BT PS金手指卡Ⅱ中文(赠书)45元	SS原装16倍记忆卡 95元	(可供彩监及10余台PS、SS机用)160元
BT PS美版双振动手柄 65元	BT PS一体制转 35元	PS跳舞地毯3代(带灯) 68元	SS光头(原装JVC或三洋) 150元
BT PS野牛振动手柄 75元	BT 铁手振动枪(带脚踏)Ⅰ/Ⅱ 58/88元	PS原装光头(包安装) 200元	PS电影卡(3.0版) 210元
BT PS遥控振动手柄(2支装)188元	BT VGA转换器(将电脑显示器作游戏机屏幕)350元	PS记忆卡(组/原装) 18/88元	PS/SS两用电源 20元
BT PS绝招王手柄 55元	BT PC月牙格斗手柄 38元	PS手柄转PC连线 15元	PS/SS对战线 25/35元
BT PS/SS遥控手柄(2支装)均95元	BT PC格斗王手柄 48元	PS原装手柄 38元	PS/SS AV线、RGB、S端子线均30元
BT PS小精灵摇杆 68元	本月特价区(配件邮费10元/个)	PS振动手柄(原) 120元	SS4M加速卡(全兼容) 80元
BT PS1M透明IC记忆卡 32元	PS机彩壳(黄透、绿透、紫透、蓝透)70元	PS PDA掌上游戏机 580元	PS/SS四分插(同时4人玩)均148元
BT PS2M透明IC记忆卡 56元	万用制转(PS、SS、3DO、SFC等)45元	PS/SS组装手柄 均15元	超任手柄、AV线、电源28/40/45元
BT PS8M记忆卡 65元	SS金手指 75元	220V转110V(500W-300W)稳压电源	PC跳舞地毯 89元

DC128位机原手柄240元,原装记忆卡330元,DC专用电源35元,DC制转45元,软件60余种,并可交换回收。

好消息敬请关注:中奖率85%,只要您手里有游戏机,就有机会中奖,无论SS、PS、3DO、SNK,请拨通010-84027282(古董热线),说出您所有的新老游戏软件名称,只要本古董没有,值得收藏,您即可拿起您所说软件,来本店存档备份,还与您本人,同时领取奖品一份(奖品:软件、人物项链、攻略书等任选),外地玩友也欢迎参与。

土星乐园 土星玩友福音,本乐园收藏了SS新老游戏软件近1000种(市面有的或未见过的),本乐园均备有大量现货,热卖价:电询!邮费10元/次,欢迎来店购买或邮购。邮购请在汇款单附言栏写清游戏名称即可,或来信索目录,2元/份。土星乐园将不断增添游戏种类,同时希望众玩友从新拿起土星机,重振龙威,进行您的游戏旅程吧!!

索尼PS典藏库 无论您是PS新手,还是PS老玩家,可能都为以前未买到的许许多多经典游戏而追悔莫及,现由PS典藏库为您解忧愁,本库自PS问世—2000年收藏了部分PS经典游戏,以后将陆续登陆,欢迎来店购买或邮购,优质软件,价格电询!邮费10元/次。

3DO怀旧篇 虽说有些古董,但众游戏前辈谈起3DO还是有许多经典值得一玩,本怀旧屋收集了70种软件,备有大量现货,不妨怀旧长廊一瞧,仅30元/张,邮费10元/次,并可交换,索目录2元/份。

SNK街机皇 提起机皇,大家都愁软件不容易买到,但本古董收集了30多种SNK软件,供玩友享用,40元/张,邮费10元/次。目录2元/份。

SFC N64软件 ★超任盘(对应PC、送目录、全部游戏)100元/套 邮费10元 ★N64节目盘(对应PC、送目录、6张全部游戏)160元/套 邮费10元 超任SFC卡带,街霸Ⅱ 80元,玛莉60元 ★超任SFC磁盘,4元/张,含盘+节目,目录2元/份。

动画VCD:动画VCD、CD、日剧品种繁多,并可任意订连续剧其中一张,PS游戏1800种,PC游戏1200种,目录2元/份

特别推荐 原装索尼14寸,KX21寸/KX27寸专业级纯监(96年产品显象管顶级,外观8成新),适用于PS1、PS2、DC、SS……及VCD、DVD等均可达到极佳效果(带RGB、S端子、3组AV输入、1组AV输出、1组有源音箱接口、液晶显示,触摸调试、自带功放)。赠环绕音箱1套,21寸1380元,27寸1580元,14寸850元,外地邮购,邮费120元/台。
若玩友欲买PS2,望君有先见之明,先备好彩监,俗语曰:好马配好鞍!

专业二手货市场,本店系二手货指定回收,销售中心,并可交换新旧主机,回收机种及软件(PS、SS、3DO、SNK、GB、MD,电脑,随身听及各种二手电器设备。

商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费
土星机 六至九成新 450~650元50元	世嘉16位机 九成新 70元20元	夏普21寸全制式电视 八成新 750元20元	家用国产品牌VCD机 九五成新 490元70元
3DO光盘机/电影卡 八成新 260/380元30元	GB手掌机(普、薄、荧光)九成新 200/220/310元30元	电脑套机(586) 八成新 1980元200元	新科SVD-950(MP) 迷你便携式VCD(带屏幕显示,遥控)九五成新 1980元50元
世嘉GG彩掌机+卡 八成新 420元20元	12吋SIM彩监(全制式带摇控器,90个频道) 800元20元	索尼CD-D-232线控 8成新 580元	爱华XP88CD机防震 650元20元
超任电影卡 八成新 350元20元	6吋彩监(N/P双制可看电视)全新 480元80元	爱华TA171/PX370 40元/450元	N64主机+光盘机+全部游戏,兼容VCD,九成新 2450元/套50元
索尼PS机 七~九成新全配 650元~900元50元	14吋松下(彩监N制) 八成新 480元80元	爱华/JX759/TA145/PX390/TA473随身听8成新 680元/160/200/90元/85元	
超任套机(32M) 九成新全配置 450~850元50元	卡西欧1.5寸高清晰小电视 1250元20元		

GB、MD换卡,面向本市,不对外地。本店备有大量GB单卡、合卡,售价10元-35元,欢迎来门市购买,邮购参照其它店广告即可,GB卡免邮费。现本店实行GB卡每日有一款特价,如2000年4月5日,口袋金30元,4月6日口袋银30元,当日有效,以后见门市版报。

GB配件
普机配件:皮套10元,放大镜20元,电源10元,手柄15元,对打线18元,屏幕膜(普、薄、彩)均20元,充电器(送电源)65元。
薄机配件:薄机机壳(彩黄透,紫透明)带工具可自换50元,皮套15元,放大镜20元,电源10元,手柄20元,对打线(薄对薄或对普通机)25元,充电器(送电源)75元。GB普机、薄机、彩机背包,每个15、精装65元。**彩色魔术卡(可使黑白卡在彩机上变彩卡)85元。**
彩机配件:皮套20元,放大镜25元,电源20元,手柄20元,对战线(彩对薄或对普通机)25元,充电器(送电源)75元,夜光灯30元
GB专用立体声耳机40元,配件邮费10元/个。GB口袋金、银2合1全中文攻略书35元,牧场物语Ⅱ 30元,勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ 30元

GB单卡

以下均为彩卡兼容普机	真女神转生Ⅱ 40元	97格斗王 50元	名侦探柯南1、2 均22元	河之星(中文) 80元	日本将棋(彩)+围棋天国等55元
99格斗王 90元	勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ 65元	吞Ⅲ中文 25元	胜利十一人PS版 20元	赌神7合1大富翁(彩)+赌城(彩)+雀四郎2等 52元	音乐舞会(彩)+玛莉医生+俄罗斯方块 55元
口袋金、银 均38元/盘	罗德岛战记 35元	口袋妖怪1、2、3代 均22元	侏罗纪Ⅲ(中文) 50元	赛车6合1法拉力(彩)+首都高速(彩)+F1赛车等 55元	统钢战记 55元
大富翁 30元	游戏王Ⅱ 48元	第二次机械人大战中文 28元	口袋红、青、黄(全中文)均48元/盘	2合1大富翁(中文)+太空4(中文) 75元	机器人大战完结编(彩) 60元
心跳回忆(文艺篇) 48元	勇者斗恶龙(中文) 70元	口袋恋爱 20元	口袋金、银2合1 65元	棋牌合集6合1国际象棋(彩)+	2000中文选关12合1拳皇97+斗恶龙(中文)+萨尔达(中文)等 188元
心跳回忆(体育篇) 48元	数码怪兽中文 65元	恶魔城 18元	5合1第三次+第二次+银河之星(中文)等 62元		
第三次机械人大战 42元	以下为黑白卡兼容彩机	太空战士4中文 30元	2合1勇者斗恶龙(中),银		
萨尔达传说(中文) 65元	96格斗王 18元	幽游白书1、2、3、4 均20元			

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及2元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街31号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘106、116、13、107路公汽车到北新桥下车,红绿灯西107北新桥站对面即是。
酒仙桥第一分店地址:乘401、402、408、413、、418、813路公汽到酒仙桥商场下车,413、402酒仙桥商场站点斜对面口内15号即是。
三里河第二分店地址:乘13路、21路(三里河东口下车),烧鹅仔斜对面即是。邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。
甘家口第三分店地址:乘103、102、114、320路到甘家口站下车,甘家口大厦南200米即是。



BETOP 北通产品

北通英雄列队待命!

精英部队，百战不殆!

决战时刻武器功能就是要齐全!

北通精英部队 我有他有你有吗?

北通PS配件

- 北通 铁手振动光枪 BTP-9002 (不用外接电源 电子式功能设置)
- 北通 铁手Ⅱ退膛式振动光枪 BTP-9008
- 北通 野牛双振动手制 BTP-9003 (十字键，独立连发，慢动作功能，带灯)
- 北通 野牛二代双振动手制 BTP-9009 (十字键，独立连发，慢动作功能，带灯)
- 北通 月牙型双振动手制 BTP-9001 (十字键，独立连发，慢动作功能)
- 北通 美(国)版双振动手制 BTP-03 (手握把特长 - 更全面感受振动的乐趣)
- 北通 北通赛车振动手制 BTP-9005
- 北通 绝招王手制 BTP-8012 (十字键，10个动作按键，可设置必杀技)
- 北通 格斗之王手制 BTP-9906 (十字键，10个动作按键，正面独有轻、中、重拳，脚按键)
- 北通 多彩格斗手制 BTP-02

- 北通振动中摇杆
- 北通振动大摇杆 (独立连发开关，所有按键均是触动式开关，加厚金属底板)
- 北通小精灵摇杆 BTP-330 (独立连发，带灯)
- 北通多彩记忆卡 BTP-041
- 北通2M记忆卡 BTP-021
- 北通8M记忆卡 (压缩) BTP-081
- 北通真8M记忆卡 BTP-082
- 北通匙扣记忆卡 BTP-042
- 北通连体制式转换器 BTP-801 (与主机不用连线)
- 北通AV转换器 BTP-9004
- 北通金手指卡(连书) BTP-022
- 北通精灵鼠/带鼠标垫 BTP-2400/2401
- 北通8合1小摇杆 BTP-8002
- 振动方向盘 BTP-06
- 北通Ⅱ 透明振动方向盘 (可前、后、上、下,三段方向调节)
- 北通跳舞地毯 BTP-2000 (超厚防寒面料、七彩印刷,胶壳透明,带灯)
- 北通直插电视跳舞地毯

各类接线 GB 配件

1. Av线 2. 延长线 3. AV/S端子线 4. 振动包 5. 北通振动光枪 6. 手制
7. 制式转换器 8. VGA转换器(将电脑显示器作显示屏幕) 9.记忆卡

(以上产品多数有多款颜色选择,最多达12款)

PS.GB.DC 配件共有数十种,在此不能一一尽录,欢迎来人,来电索取彩色产品介绍!

*所有北通产品：壹个月包换，半年保修。

特约经销维修点:

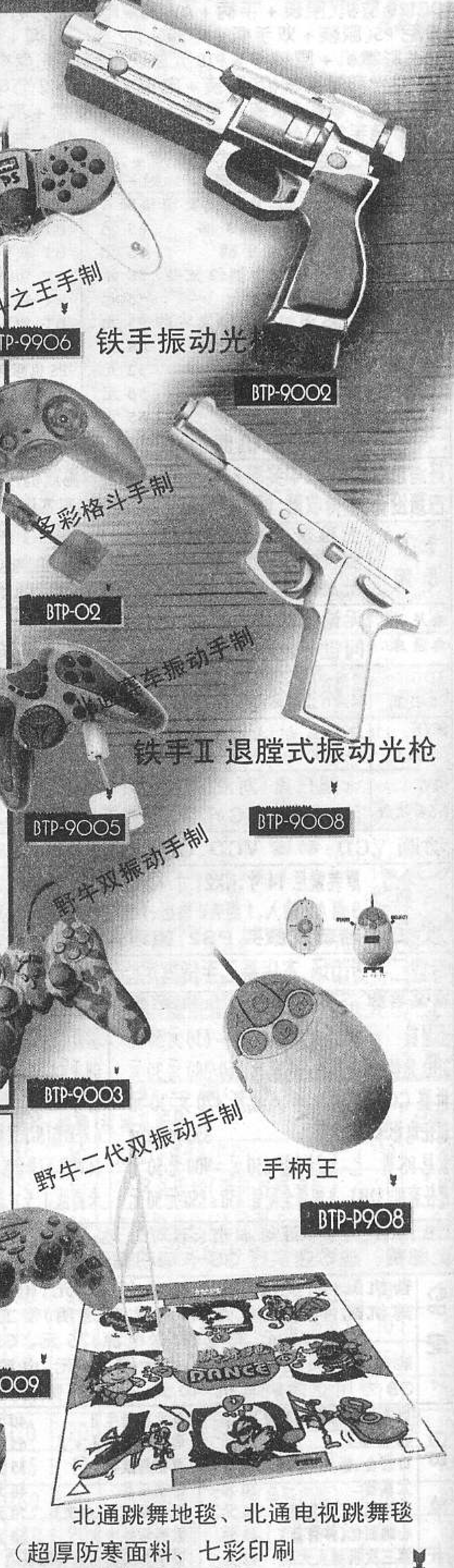
- 广州西堤二马路37号工业品批发市场3-83档 黄 生 020-81920120
- 广州西堤二马路广州电子城1147-1148档 刘 生 020-81844931
- 北京市朝阳区雅宝路瑞幸大厦108房 钱志文 010-55924094
- 上海普陀区灵石路1565弄12号3057室 何 怡 021-56376732
- 沈阳市沈河区青泉巷15号上美电器商行 任春刚 024-24144006
- 成都市金华街168号附6号 李杰超 028-3375966
- 乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场1F016号 王利军 0991-5846587
- 安徽省淮南市供电局变电工区 陈 洪 0554-2676139
- 西安市团结南路1号新土门市场6街25-27号 赵高林 029-4221094
- 济南市舜井商业街11号楼61号 徐 薇 0531-6900063
- 武汉市保成路4号楼天奇视听商行 王剑云 027-82802475
- 石家庄太和电子城二楼西D区50-60号勇乐电玩 马 勇 0311-7035241
- 贵阳市小十字天业大厦B-5号 许 定 0851-5865724
- 南宁市人民北路75号民族商场1楼110档 陈中玲 0771-2816221
- 长春市朝阳区康平街新华路27-2号505 袁 涛 0431-5681815
- 成都市成华街2号附11号 杨 波 028-3371550
- 苏州市干将路丁家巷4号翔云电玩 张震球 0512-5215034
- 兰州市火车站批发市场北三楼3185房 巩新华 0931-8867223
- 杭州市文晖路打铁关东路8号晨夕电玩总汇 曾曦霞 0571-5375966转
- 昆明市螺狮湾四交易三楼一通道D区208号 孙 征 0871-3542962
- 青岛市墨路682号 张素丽 0532-2856436
- 内蒙古呼和浩特市车站东街101号洋峰电子商行 刘春和 0471-6298090
- 南昌市福山地下商场61号 江 泳 0791-6221814转3003
- 山东省临沂市兰田集团斜对面国兴游戏专卖店 刘玉国 0539-8236678

上海专卖店

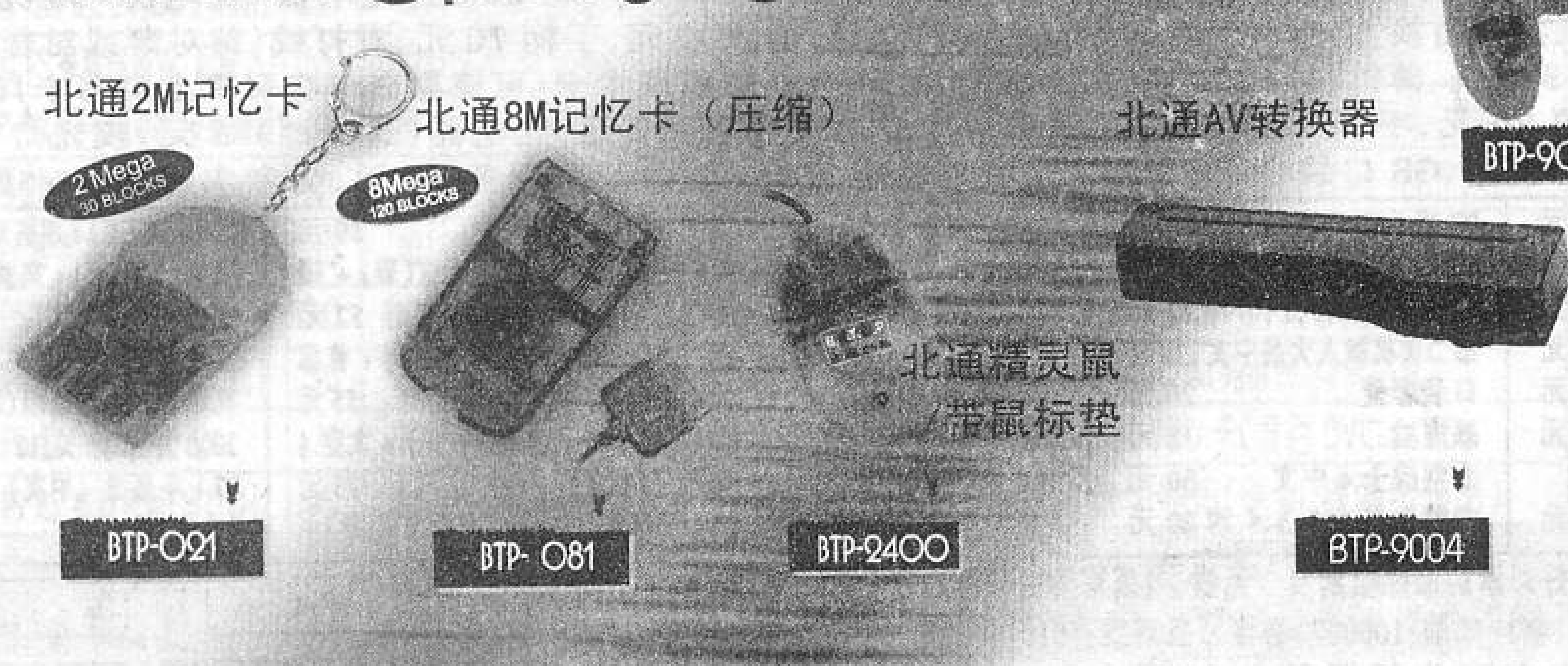
浦东新区浦东在道1568号	游戏机经营部	盛建国	TEL:58858085
闸北区汾西路652号	智力苑电玩店	孙建伟	TEL:58884803
静安区慈溪路108号对面	游戏2000	冷 将	TEL:62725951
卢湾区长乐路280号	游戏机专营店	盛新华	TEL:63750456
普沱区梅岭北路585号	游戏机专卖店	刘道琴	
杨浦区四平路2605号	蓝联电玩之家	杨晓东	TEL:65481845-2044
闸北区曲奥路208号	游戏世界	顾建新	TEL:66839266

广州利昌行有限公司
电话：020-81391404 传真：020-81710500
手提：1392203292 联系人：刘生

E-mail:BETOP@public.guangzhou.gd.cn



北通跳舞地毯、北通电视跳舞毯
(超厚防寒面料、七彩印刷
胶壳透明，带灯。)
BTP-2000



BETOP 北通产品 北通游戏万用卡向您报到！

新世纪 新登场

适用于 GB&GBC

也许您已拥有或想拥有十多片、几十片，甚至上百片的GB卡，

可是算一下，您要花多少钱？ 噢，天呀！



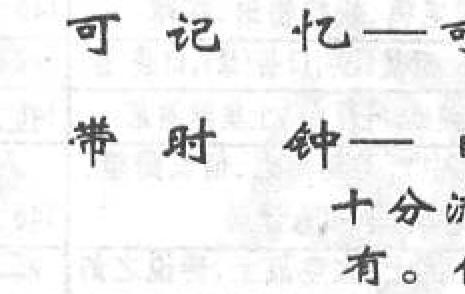
现在您只要拥有一片游戏万用卡，
一切都不成问题了。
赶快行动吧！

快速备份—— 只要20秒的时间，就可把您喜欢的游戏节目备份到您的万用卡上。

可记忆——可记录您的游戏进度。

带时钟—— 目前口袋怪兽金，银版十分流行， 相信很多人已拥有。但有人说：“为什么我的怪兽养了好几天，都比不上别人养一天？”因为您的卡不带时钟，您只能是开机多长时间就养多长时间”；而有时钟的卡，则关机后仍能计算时间 ，仍能长大。带时钟的游戏已越来越多哦！

此卡仅供备份，及开发游戏之用。



广州利昌行有限公司
电话：020-81391404 传真：020-81710590
手提：13902203292 联系人：刘生
E-mail:BETOP@public.guangzhou.gd.cn

震撼特价

北京千里马游戏行邮购价目表

震撼特价

98 元买真 64M 卡:厂家清库,四款真 64M 超大容量合卡震撼价 98 元/盘,每种限售 500 盘,售完即止。(具体内容请看合卡目录)

冬日爆火:全新 PS9002 机 + 手柄 + 记忆卡 + 游戏 + CD 盒爆火价 1100 元(含直读,AV 线,电源线,附保用单,邮费 50 元)

玩家必备:
金银妖怪全彩攻略书:台湾原版,80 面,超厚铜版纸,地图、攻略、怪兽图鉴及隐藏情节完全大公开(送价值 20 元 GB 机彩色手链):25 元/本,邮费 5 元
八合一完全攻略书:口袋金,口袋银,游戏王 2,勇者斗恶龙怪兽篇,口袋妖怪黄,炸弹人 RPG,口袋妖怪卡片版(完全手册,完全图鉴)25 元/本,邮费 5 元

千里马惊喜特卖:原装口袋超薄 GB 机(粉红、绿、黄各色,独家推荐"水晶紫透明装",个性时尚) 只售 308 元/台 邮费 15 元/台

★彩色 GB 套餐:彩色超薄机 + 电源 + 专用皮套 + 专用放大镜 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等) 电询低价 (邮费 20 元)
★GB 套餐 C:GB 口袋超薄机 + 皮套 + 放大镜 + 电源 + 手柄 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 378 元(邮费 20 元)
★GB 夜光套餐:限定版金银夜光超薄机(20 小时省电) + 电源 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 438 元(邮费 20 元)

GAME BOY 卡精品大推荐:(以下卡中彩卡众多,故不专门标出,所有卡均为彩机、普机全兼容。)
凡从本行邮购 GB 卡,即赠价值 200 元 GB 优惠卡;购物 100 元以上,只需多加 9.9 元,即可获赠《侏罗纪公园》或者《阿拉丁》或者 100 合 1 合卡其中一盘

单卡专家:★街霸 2000(全新力作,华丽火爆,只适彩机)68 元★中文口袋黄、红、绿、蓝每盘/68 元★99 格斗王(32M 超大容量,31 人完全选择)120 元★真实时间金版口袋妖怪(同原版)58 元★真实时间银版口袋妖怪(同原版)58 元★金版口袋妖怪 40 元,银版口袋妖怪 40 元★2 合 1 金版 + 银版 68 元★勇者斗恶龙(中文)68 元★萨尔达 DX(中文)68 元★新·机器人大战之钢枪传奇 68 元★瓦里奥世界·被盗财宝只售 55 元★口袋妖怪外传(任天堂正宗,卡片 RPG 版)只售 45 元★心跳回忆·校园诗梦(人气恋爱剧场版)只售 68 元★心跳回忆·运动之恋(32M)只售 68 元★口袋妖怪·黄(8M 皮卡丘)售 40 元★太空 4(中)售 45 元★第二次(中)35 元★98 实况世界杯(PS 全面移植,上佳操作感)30 元★牧场物语 30 元★牧场物语 Ⅱ(16M,养鸡、养狗、捕虫、钓鱼,回归田园乐趣多)58 元★三国志 Ⅱ 48 元★游戏王 Ⅱ(32M)68 元★第三次机器人大战(SLG 彩色大作靓丽出笼)48 元★99 实况足球革新版(KONAMI 街机移植火热)48 元★孤岛冒险者 48 元★第五次机器人大战(第一次中文版)58 元

卡名	内容	价格
世纪中文经典 12 合 1(真 96M) *到那里找这么好的卡!*	正宗 97 格斗天王,勇者斗恶龙怪兽篇中文,萨尔达传说 DX 中文,银河之星中文,七龙珠 RPG 中文,真命大富翁中文,太空战士 4 中文,口袋侏罗纪中文,第二次机器人中文,吞食中文,三国志中文,圣剑传说	198 元
千里马 24 合一(真 64M 怒涛版)	98 格斗学园,英雄骑士传(罗德岛战记),时空大冒险,萨尔达传说 DX,口袋(黄),陆海空大战 2,悟空激斗,篮球飞人全国版,机器猫 DX,疯狂大射击,96 王,热血时代剧,金太郎,泡泡龙 3,彩虹岛,躲避球,兔宝宝闯通关,菲力猫,双截龙,魂斗罗,蝙蝠侠,冒险岛 2,所罗门,大力水手	98 元
千里马 37 合一(真 64M 爆风版)	98 格斗学园,瓦里奥之被盗财宝(15M),陆海空大战 2,时空大冒险之未来篇,小叮当 DX,口袋妖怪(黄),96 王,三国志(中),咸蛋超人,妖精物语,洛克人 3,美少女 R,幽白 4,剑勇传说,热血弹平,炸弹人 3,音速 5,热血足球,双截龙 2,雪人兄弟,平安京怪兽,炸弹杰克	98 元
千里马 30 合 1(真 64M 热火版)	萨尔达传说 DX,蚁哥正传,恐龙危机,古文明探险,猫捉小鸡电影版,98 极速快感,青蛙王子,口袋轰炸超人,恶魔城 3,口袋(黄),96 格斗王,天使之翼 J,幽白 3,洛克人 3,雪人兄弟,激龟 3,世界保龄球,扑克,仓库番 2,米老鼠,矿王,越野机车王,玛莉医生,网球,水管工人	98 元
千里马 25 合 1(真 64M 劲翔版)	大贝兽物语 2(16M),麻雀王,98 格斗学园,新轰炸超人,99NBA 斗牛,兔宝宝与达菲鸭,小叮当 DX,98 极速快感,口袋(黄),96 格斗王	98 元
千里马 8 合一(真 64M 心跳版)	心跳回忆·运动之恋(32M),太空战士 4(中),口袋妖怪黄,第二次机械人中文,吞食天地中文,口袋恋爱 2,超魔神英雄 2,三国志中文	148 元
新千里马 29 合一(真 64M 激情版)	大盗伍佑卫门,太空 4 中文,三国中文,吞食中文,第二次中文,口袋黄,陆海空 2,名侦探柯南 2,首都高速赛车,上海 POCKET,隐忍传说,96 格斗斗神剑无敌,雷光战士,烈火战车,阿雷沙,圣剑传说,音速 5,冒险岛 3,龟 3,泡泡龙 3,雪人兄弟,青蛙王子,唐老鸭,妖精物语,网球	148 元
千里马 13 合一(真 64M 金钻版)	太空 4(中),侏罗纪 3(中),勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),英雄骑士传,第二次(中),口袋恋爱 2,大富翁,天外魔镜 2,游戏收藏品,口袋(红),口袋(绿),口袋(蓝)	148 元
千里马 12 合一(真 64M 银钻版)	太空 4(中),被盗财宝(15M),陆海空大战 2,英雄骑士传,勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),大富翁,第二次(中),吞食(中),音速 5,玛莉 64,土星泡泡龙	148 元
千里马 32 合 1(真 64M 爱藏版) *极品游戏 一卡收尽*	口袋妖怪(黄),口袋(红),口袋(绿),口袋(蓝),98 格斗学园,太空战士 4(中),第二次机械人(中),吞食天地(中),圣剑传说,信长野望,名侦探柯南,MVP 职业棒球,篮球飞人,幽白 4,音速 5,樱桃小丸子,蜡笔小新 4,世界保龄球,空手道,智慧小老鼠,平安京怪兽	148 元
★瑰宝 10 合 1(真 32M)	金版口袋妖怪,银版口袋妖怪,新·口袋妖怪外传,银河之星中文,陆海空大战,机器人大战,鬼神降临,魔神小战士,太空战士,传说之剑	95 元
★瑰宝 8 合 1(真 32M)	金版口袋妖怪,银版口袋妖怪,银河之星中文,七龙珠 RPG 中文,真命大富翁中文,天外魔镜 2,屠龙战记,魔法骑士物语	95 元
★珍宝 20 合 1(真 32M)	金版口袋妖怪,银版口袋妖怪,99 实况足球,人猿泰山,美人鱼公主,汤姆和杰瑞,雪人兄弟,泡泡龙 2,蜡笔小新,追踪 HQ 赛车,热血躲避球,机器猫 2,保龄球,打砖块,玛莉医生,网球,坦克 90,役满麻雀	95 元
超强 43 合 1(真 32M 奇趣版)	98 格斗学园,天狗党逆袭,英雄骑士传,96 格斗王,恶魔城,无赖战士,新罗斗俱乐部,宾尼兔,玛莉兄弟,新食鬼,麻雀,铁板阵,逃狱金钢四川省,66 弹子台,屠龙族,阿弥陀,世界保龄球,网球,蛇,热恋四驱,平安京怪兽,扫雷艇,锄大 D,推石阵,矿王,神奇老鼠,玛莉医生	95 元
新幻想 12 合 1(真 32M)	99 血腥咆哮(SNK 格斗新作),太空战士 4(中),口袋妖怪(黄),三国志(中),天外魔镜 3,吞食天地(中),第一次机械人大战,创世纪外传	95 元
新幻想 10 合 1(真 32M)	真命大富翁(新,中文),真女神 2,太空 4(中),口袋恐龙 RPG(中),第二次(中),吞食(中),三国志(中),魔法阵,秘宝传说,圣剑传说	95 元
新力量 12 合 1(真 32M)	真命大富翁(新,中文),陆海空 2,太空 4(中),吞食(中),月影村,新机械人,浪漫沙加,小首领,勇者之剑,三国志(中),鬼太郎,四驱车	95 元
新经典 20 合 1(真 32M)	口袋魔鬼黄,口袋蓝,口袋绿,口袋红,信长野望,大战争,SD 战国传,小叮当 2,HQ 赛车,蜡笔小新 4,樱桃小丸子,冒险岛 2,乱马 1/2	95 元
新经典 10 合 1(真 32M)	口袋魔鬼(红),正宗 96 王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	95 元
文卡大全 14 合 1(真 32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志,信长,吞食,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次,GB 长廊,圣剑传说	95 元
RPG 大全 15 合 1(真 32M)	沙加 2,GB 战争,大金钢,95 王,银河战士 2,第一次,小首领 2,斗人魔镜,鬼神 4,王国物语,SD 战国 2,沙特,阿雷沙 3,圣斗士,鬼神 1	95 元
幽白全集 15 合 1(真 16M)	幽白(1)迷宫城,(2)暗黑武术会,(3)魔界之扇,(4)魔强统一,正宗 96 王,街头格斗,元祖快杰,妖精物语,鳄鱼先生,所罗门,乱马 1/2	45 元
花木兰 19 合一(真 16M)	RB 饿狼,花木兰(热门动画游戏),96 格斗王,飞龙拳外传,樱桃小丸子,魂斗罗 6,绝对无敌,越野机车,大富翁扑克	45 元
超强 18 合 1(真 16M)	冒险岛,双截龙,魂斗罗,雪人,忍龟,热血硬派,足球,龙剑传,碎石战士,NBA,雀四郎,泡泡龙,米老鼠 2,怒 2,神龙传,宾尼兔 2,蝙蝠侠 2	45 元

5 合 1:太空 4(中),吞食(中),三国志(中),96 王,圣斗士星矢 65 元	7 合 1:太空 4(中),第二次(中),第一次,皇家之剑,隐忍 5,创世纪	65 元
6 合 1:RB 饿狼,96 王,95 王,幽白 4,激龟 4,龙剑传 45 元	6 合 1:太空 4 中,口袋黄,魂斗罗 6,激龟 3,冒险岛 2,玛莉 4	65 元

配 件 (无论多少邮费 10 元/次)	★GB 皮套(普、薄、彩)15 元/个★GB 手柄(普、薄、彩)10 元/个★GB 电源(普、薄、彩)10 元/个★GB 放大镜(普、薄、彩)20 元/个 ★GB 对打线(普对普,普对薄 <彩>,薄 <彩> 对薄 <彩>)20 元/个★GB 酷! 腰包(可肩背,可装卡,普机不适用)20 元/个

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏,容量 100% 真实,绝无重复,所有文卡均有记忆,所有邮购商品都经专人测试,质量保证,请玩友放心。

邮购地址: 北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收 (请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)
邮编:100043 (以上所登卡邮费一律 6 元/盘)
查询电话:010~68880168 68807847
千里马专业维修部:各门市均可接收坏机,提供长期保修。

千里马方庄店:玉蜓桥集美家具城南 50 米路东,芳古园市场西口,39 路,43 路,805 路,蒲黄榆站下车
千里马沙窝店:海淀区太平路沙窝工商银行旁,丰台玩友坐 354、335 沙窝站下车东行 100 米,308、605 路也到。
千里马玉泉店:玉泉路大中电器城往东 150 米路北。308、605、地铁均到。
千里马古城店:地铁古城站西北口,日月商城内

·从本期开始，增加了一个新栏目，即“SNK 新神话”。这个栏目由本刊和 SNK 亚洲部合办，主要介绍 SNK 的游戏产品，同时不定期地刊登 SNK 提供的最新游戏情报和攻略。由 SNK 授权《电软》大陆独家刊载。几个月前本刊曾用几页彩版刊登由 SNK 提供版权的“KOF99”的游戏介绍，受到读者的热烈欢迎。许多读者在信中说，我们不仅欣赏了精美的游戏人物和画面，同时也高兴地看以每页下面的那行小字：SNK 授权刊载。这说明《电软》正在向规范化，国际化稳健地迈进。在接触过程中，我们耐心地向 SNK 方面说明国内游戏业和出版业的现状，取得了 SNK 方面的谅解。我们相信，国内媒体，软件业遵重版权是大势所趋，时代潮流，我们每一个人，包括杂志和读者都应该为这个进程出一分力。这个过程可能要五年，十年，甚至二十年，但我们相信市场经济的规律，相信那只“看不见的手”，相信我们中国人不会永远背着“盗版王国”的恶谥。杂志与其他日本公司的版权授权正在积极稳妥的进行中。

·这期开始，邮购售书中除了本社四月份就要推出的《GAME BOY 千年珍藏本》和《都市流行》(春季版)外，还将推出一个新品种“劲爆热舞(DDR) VCD 光盘”，并附送一本 220 页的教学参考书(攻略)。一个时期以来，在日本红得发紫的 DDR 正在神州大地逐步升温，已经举办和将要举办的比赛一个接一个。DDR 在一个简单特制的跳舞毯上随游戏指示的箭头和劲爆的音乐翩翩起舞，又健身又益智。在家跳健身康体，在街厅跳则感觉极好。据说现在不少成年人甚至老年人也加入 DDR 的行列。在无类看来，DDR 比老年秧歌不知要有趣多少倍！终于有一个老爸老妈不反对而且还兴趣盎然的游戏了。唯一的缺点是得先让老爸老妈玩才轮到自己。谁让是孝子呢！

·上期开始，本刊在邮购中赠送东京游戏展的 VCD 双光盘和 100 多页的彩色画册，引起邮购狂潮。这是国内第一部展示东京游戏展的 VCD，闯关族可以足不出户，大饱眼福，过过眼瘾，看看游戏圣地的游戏展到底什么模样。这么精彩的内容，这么精美的画册，要是我也会捷足先登。这次赠送活动 4 月 30 日结束。当然，最理想的是到日本亲身感受一下。当然，最理想的是在中国也能举办这么大规模的游戏展。这就要中国人奋发图强，锐意进取，国富民强，百业兴旺，中国人一起奋斗吧。

·一位读者来信说：“我把‘铁’和心都掏给你们了。”这简短的一句话使我感慨万千。内心是感动和自责。谢谢所有可爱的读者，谢谢。

闯关族的家



新闻。它的慢可不是一个字可形容的。这次的新闻早在一个月前就在网上见过，即使对于没上网的人，也不算新了——其它杂志早有刊出。不知小编们如何获得新闻的，哪怕是从其它杂志（日本、港台）上“COPY 不走样”也不会如此，“乌龟”啊，快跑！！（“搜狐”网站新闻极快“当然”骗闻也不少可览之）

攻略。以前挺喜欢看，文学性强，不时让人爆笑……可现在呢？什么都没了。模式化的××事××做××人××宝，好无聊。虽然我知道现在游戏很复杂，比起以前乱很多（想当初“魂斗罗”我是连路上会 KO 几个人也背得出的）但在考虑实用性时也要考虑文学性（换几个人写写看）说到实用性，也只得苦笑，怎比得上《××××广场》，半月刊的好处知道了吧。

秘技。骗你没商量。什么 KOF99 长发雅典娜，大蛇七枷社，BOSS……全是假的。还有不少错的像这次“《乔乔奇妙冒险》选人”又错了。风马不是瞎马，自己试试就知道了，别拿来坑人。此外，重复现象严重，登过不久的秘技还会出现，莫名其妙。

科普。不知说给谁听，反正我的感觉是“懂的人还是懂，不懂的人还是不懂”。专业性太强，有些不可能实现（如：装街机）而且，错误不少（如：其实彩色 GB 最省电，用普通电池十几小时能撑。且 GB 耗电与卡有关，《口袋妖怪·比卡丘》能玩二十小时以上，到了《饿狼Ⅲ》上不超过两小时）若按此去修自己的宝贝机器……节哀顺便吧。

闯关族の家：太小，太脏，太乱。字太小，挤在一起，一堆一堆，难看。再加上会有小字“乱入”，上面一行，下面一句，叫人从何看起。闯关族的家是杂志与读者纽带，只有 3 版怎么够。加个平方，别怕没地方，砍掉几页广告就有了，抓大放小嘛。　**上海　周黎华**

杂志能受到读者热心的批评，就是得到大家的关爱，非常感谢！杂志与读者的要求有差距，这就表明了我们今后的努力方向。不过惨的是这几个栏目的小编们，这次就算不下岗，奖金

肯定也……

我个人有一些不太切实际的想法，我是个RPG迷，却苦于满屏幕的日文无法欣赏到游戏细腻的剧情，也没有时间去学令我头疼的日语，相信很多玩家都有此同感，能否出几本游戏对话中日文翻译，不必在杂志中登出，可单独出版，我看97年2、3月《光明力量Ⅱ》的攻略就很不错。

另外希望杂志不定期在内容前概括介绍一下当前的各种主机，游戏类型及省略语，各大厂商，免得一些非玩友见了什么SS、DC、NGP、RPG、FTG、SQUARE、NAMCO就犯头疼，这样更能使新朋友加入中国闯关族的行列。

兰州　徐谦

这位RPG迷玩友建议很切实际，应该考虑到新的闯关族的加入。对杂志中的一些“行话”用语，每过一段时间，加以整理和注释。至于中日文对照的工具书肯定是有些用途，但是这项工程很大，需要认真筹划。

这是我第一次写信给贵刊，最主要是想给贵刊提一个小建议，现在PDA在中国慢慢流行起来（至少在我们泸州已经有不少玩家有PDA了，所以我想其它地方拥有的人更多）希望杂志社能在电软上设一个有关PDA游戏的专栏，或者出一本关于PDA游戏的书，让拥有PDA的玩家能够彻底安心的玩里面的游戏。这意见是我和几个玩友的意见，望编辑部予以考虑。　四川泸州　宋薇

又要编一本书吗？小编们只有在心里暗暗叫苦，但愿别沾上这本书，千万躲过此劫，不然什么星期天，五一节长假，全完了！我看还是杂志里留心介绍一些PDA有关的内容，满足有此兴趣的读者的要求吧。

新游戏介绍，买杂志的目的就是想知道新游戏的动态，而贵刊只有当月发售表和黑白图片的“每页一游”，使我们广大玩家购买新游戏也变得十分盲目，往往到店里挑上大半个钟头也选不中几个称心的（SUPER级大作除外）。所以贵刊应注重新作介绍，能换彩页的就换，最好再有个“建议购买度”的评分，使我们玩家买游戏不再盲目，那真要不胜感激了。　北京　张颉

有部分读者喜欢叶展的文章，而不喜欢王骏生的文章，这是可以理解的。因为叶文多有“报喜”成份，对每件事物都给予正面评价，读来让人振奋。而王文往往有“悲观”色彩，对每件事物都持怀疑态度，给予冷静的分析，在疑问或哀叹中结尾，难免有消极之嫌。其实两人的文章都是很好的，任何事物都要从正反两方面来剖析，才能认清其本质。只看到好或坏的一面，都是不够的。我们必须承认：正因为这二人的文章才令《电软》增色不少。

沈阳　姜惊雷

应该说，这位读者的看法真正有见地。小编们天天忙得昏头昏脑，求人索稿，苦心编纂，如今在读者中竟然不乏知音，令人心慰。读文章，用心读、用心悟，其乐无穷，不是说“书中自有黄金屋”嘛。

建议编一本与秘技宝典体例相同的书——《偏方宝典》，或者叫《秘技宝典·读者版》，收录自电软创刊以来所有在杂志上发表的秘技偏方，FP值，读者留言也不要删去。此外还有大量未发表又极有价值的偏方也收入。

读者的偏方一般都是打机时苦心探索所得技巧心得，往往比厂商正式公布的秘技还要有用，偏方散落在各期杂志中，找起来十分不方便，就拿PS寄生前夜来说，分别在89—6P54，98—8P68，98—11P63，98—12P69，99—2P63，99—8P60，大墙读本秘Ⅱ P46，捧着这么一大堆资料玩游戏，风马可以想想有多么麻烦。

辽宁　罗剑峰

杂志社去年编了两部“秘技宝典”，个中甘苦一言难尽。就说为何各家游戏杂志都不愿意编秘技，着实是因为工作量大得惊人，编秘技的日子简直是一场恶梦，往日不堪回首。对于您的要求，只有等风马们定下心来再商量了。

科普园地、秘技天地、闯关族的家、龙哥热线、大墙画廊都是我特别喜欢的节目，咋一看，都能看出这些栏目是非常贴近读者的，自然喜欢这些栏目的人数也较多！可是我认为美中不足的是龙哥热线中的“包回答”。嘿！这个栏目我想最拿手的应该是你们杂志社吧！在这么多期的杂志我们可以看出期期的问题较多而回答得很少！当然在玩家对游戏经验一步步提高出现的问题较多而且很难。在2000年第二期杂志中包打听里出现的《幻想水浒传Ⅱ》的问题只要看过98年第四期杂志的朋友一定知道《幻Ⅱ》的问题很容易回答，这些问题我想你们一定知道是怎样回答，可你们当时就该把这问题的答案和问题一起出现在同一期杂志上，让这位玩友能够立即得到问题的答案，立即解决问题！我想这样就可以让包答听这个小小的栏目越办越好！　四川　王川

2000年第一期《电软》（新千年新气象，可贵刊怎么却犯起错来了?）“攻略人行道”中，刊登了一篇题为《孤岛



生存指南——GBC 幸存少年，孤岛的冒险者》的攻略，文章如何暂且不说，最后加了一段文字，称贵刊下期将在"游戏研究所"中刊登本游戏的道具合成图表及八种结局达成方法，正因为这篇攻略我才买了这个游戏，据部分店主说，此游戏亦开始热销，可当我兴冲冲奔向书亭抢到《电软》2 月号如饥似渴一目十页地查找时，竟没发现贵刊预定刊登的《孤岛生存者》的结局达成方法及道具图表，取而代之的是《寄生前夜 2》的大篇文章。也好，可能是让了版面，下期会刊，可今天买到第 3 期时仍然没有！我顿时觉得有种被欺骗的感觉。但毕竟是家里人，也许是杂志一时疏忽，或因工作量过大而忘了？因此写信询问此事，并希望以后不要再发生类似情况。 内蒙 魏蒿川

魏蒿川读者，我们的疏漏给您也许还有其他读者带来不便，深表歉意。由于近日来游戏界好戏连台，特别是 PS2 的推出，致使近几期杂志篇幅紧张，因此将不在杂志上登载《孤岛冒险者》的道具图表和结局达成方法。作为弥补，我们将在《GAME BOY 千年珍藏本》中收进该游戏的 5 种结局达成方法，望能满足各位读者的需求。

杂碎

●《电软》什么时候再过生日呀？届时一定送一大箱我收集的广告来祝寿。 北京 宋超

●《电软》具有提神醒脑，解饿除乏，令人精神十足之神奇功效（听起来象"十全大补丸"广告） 上海 田戎轩

●"铁"要那么多，怎么不见炼出钢！ 北京 贾天勇

●攻略总是迟到，秘技多半知道，点评老是叫好，杂志有点不妙。镇江 刘国瑾

●《电软》何时能"转职"成赠品？！ 39773 部队 何凯

●"龙哥"这名字好生猛，我要把他贬成"鼠小弟"。 青岛 韩超

●公益广告：请勿在大街上边走边看《电软》，为了您和家人的安全。 济南 倪炜

●"上帝"有一分需要，小编要百倍努力。 河北永乐 赵江林

●看《GAME 集中营》的面子，我一直买《电软》。 上海 施秋良

●《电软》给 PS 玩家最多的是攻略、秘技，而给 GB 玩家最多的是广告。 兰州 魏锋

●给 DC 几点阳光，让它灿烂吧！ 沧州 孙朋文

●奖品能否再多一点，多到有我那一份。 玉林 周传强

●要想做杂志里的"常青树"，就得不要脸地做"墙头草"。 石家庄 高博

●揭开一个秘密：《电软》畅销原因之一，是很多读者上课时看《电软》被老师没收，只好再买一本。 北京 刘伟

●评《电软》：四流水平，三流杂志，二流价格，一流名气。少量精华，中量旧闻，大量废话，超级广告。 南京医科大 杨征

●归根到底，是读者养活了广告。但如果广告太"大胃"的话，我们就养不起了。 菏泽 刘振江

●我把"铁"和心都掏给你们了。 武汉 陈浏佛

●吾邻一下岗女工，买《电软》两期后，立刻再就业——专修 PS、GB 游戏机，生意火爆。 合肥 杨洋

●希望《电软》价格"软"，内容"硬"。 上海 倪士骏

●《电软》荤腥太少，越编越"菜"，我两眼都绿了。 四平 王森

●夏天看《电软》感到凉爽，冬天看《电软》感到温暖。 天津 肖猛



恶趣味

●对《Q Ⅶ》延期发售的猜想：是否勇者被恶龙吞吃了。 天台 潘志华

●《生 3》，学生：啊，噢！！老师：布置作业时，请不要发出这样的声音。 上海 张赟

●《KOF99》：打人挨打同样爽。 宁波 王剑波

●警告：吃饭后最好消化完再玩 PE Ⅱ，以免有"秽"可呕。 无锡 徐刚

●《穿越时空》：画面已达登峰造极的地步，结果也多得吓人。 吉林 刘明

●N64《赛尔达的传说》：好玩不上榜。 胶南 王蒙

●玩《GT 赛车》超过 30 小时，一律发驾照合格证。 长春 白洪涛

●《生 3》：死不再是生的对立面，而是存在于生命中成为生命的一部分。 兰州 马祥

●《DDR》：又益智又健身，居然上不了排行榜，实在 7456… 哈尔滨 张明仪

●《生 3》：三人行，必有丧尸焉。 邯郸 李斌

●八神、八神，我爱你，就象老鼠爱大米。 淄博 何树人

●想聪明吗？DDR 吧！想健身吗？DDR 吧！想摆酷吗？DDR 吧！ 南京 刘迪

●《基连野望》(PS)：太难了，使用金手指也经常被 KO。 北京 江淼

●《心跳》：KONAMI 的恋爱游戏已经山穷水尽，千万别出 3 代啦。 天津 牟飞

电软合议庭 35 人

大墙画廊

好象今年的游戏业界会很热闹，上个月PS2已经在日本发售了，大家有否赶个时髦买一台来过过瘾呢？本人连DC都没有买，天师总是说自己又将xxDC游戏打通了（譬如《莎木》就和我说了三遍），有时还真能馋到我。至于PS2我不知道有否那么大的吸引力令我“千金散去”……

S：上海的陆益朋友，你寄来的不知火舞的档案已经收到，谢谢你的细心。不过要问你及大家的是真的舞是否存在啊，在哪里？

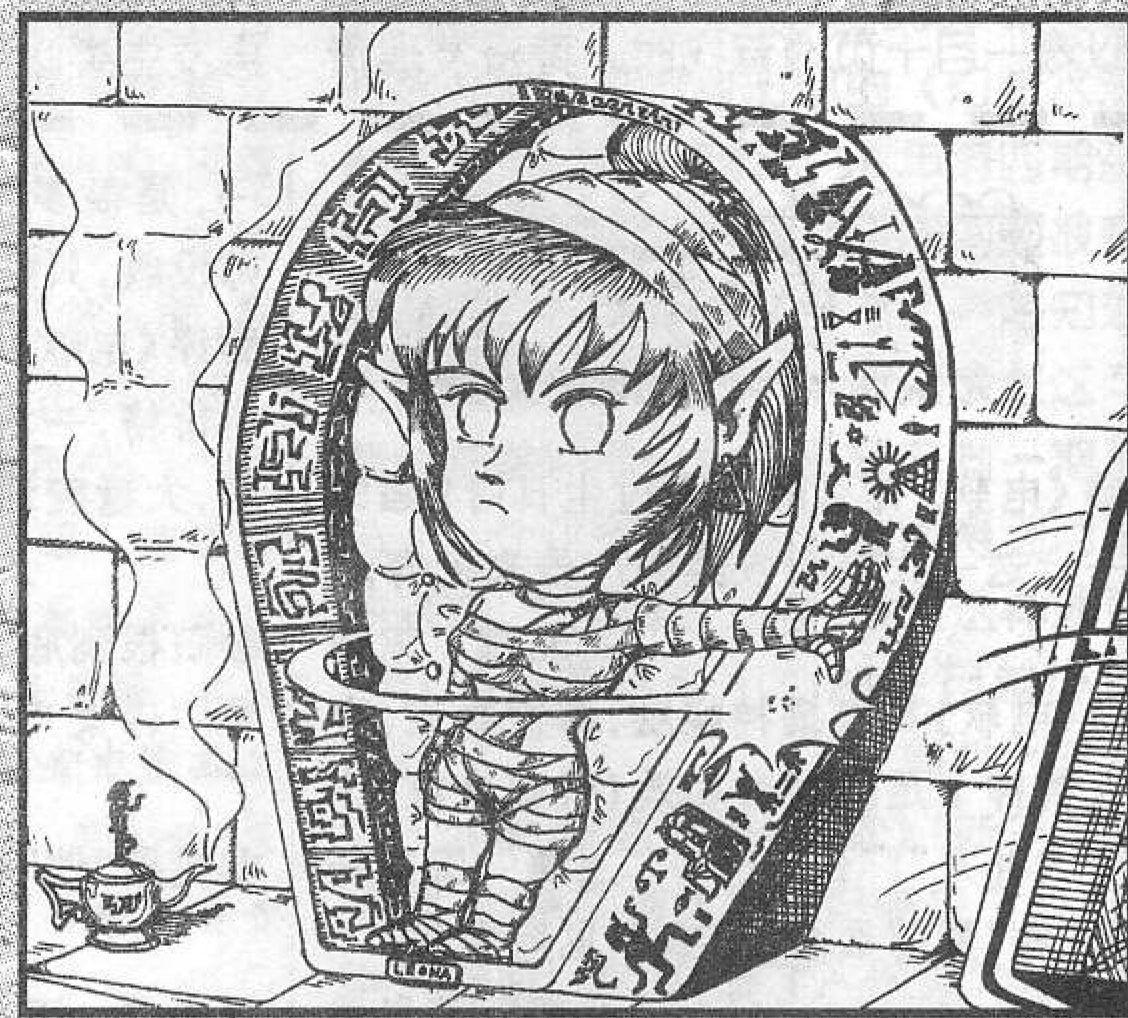
P：感觉春天已经真的来了，一片生机勃勃，但愿以后每天都是如此明媚……　——廊主SHADOW和PHOENIX



▲《认错了》　石家庄　杨勇

▲S：全勋和安迪的背影真的那么像吗，难道舞是近视眼吗？P：好象安迪和全勋都被舞「害」了，你说「永不放弃」是什么意思啊？（「L·P」★★☆）

▲S：为什么要将我们（S和P）分开呢（我们本来就是两个啊）？P：是谁将莉安娜变成木乃伊的呢？（「L·P」★★★☆）



▲《复活》　广西钦州　方星



▲《空白的魅力》　北京　Everlaston

▲S：你的这个系列在我这里还有好多哦！P：你是从什么地方获得灵感的呢？是一种类似图尺的玩具吗？（「L·P」★★★）

▲S：「IV字金锯」的「脸部美容微小版」让拉尔夫变得更酷啦！P：莉安娜用的是什么牌子的化妆品，谁能告诉我啊。（「L·P」★★★）



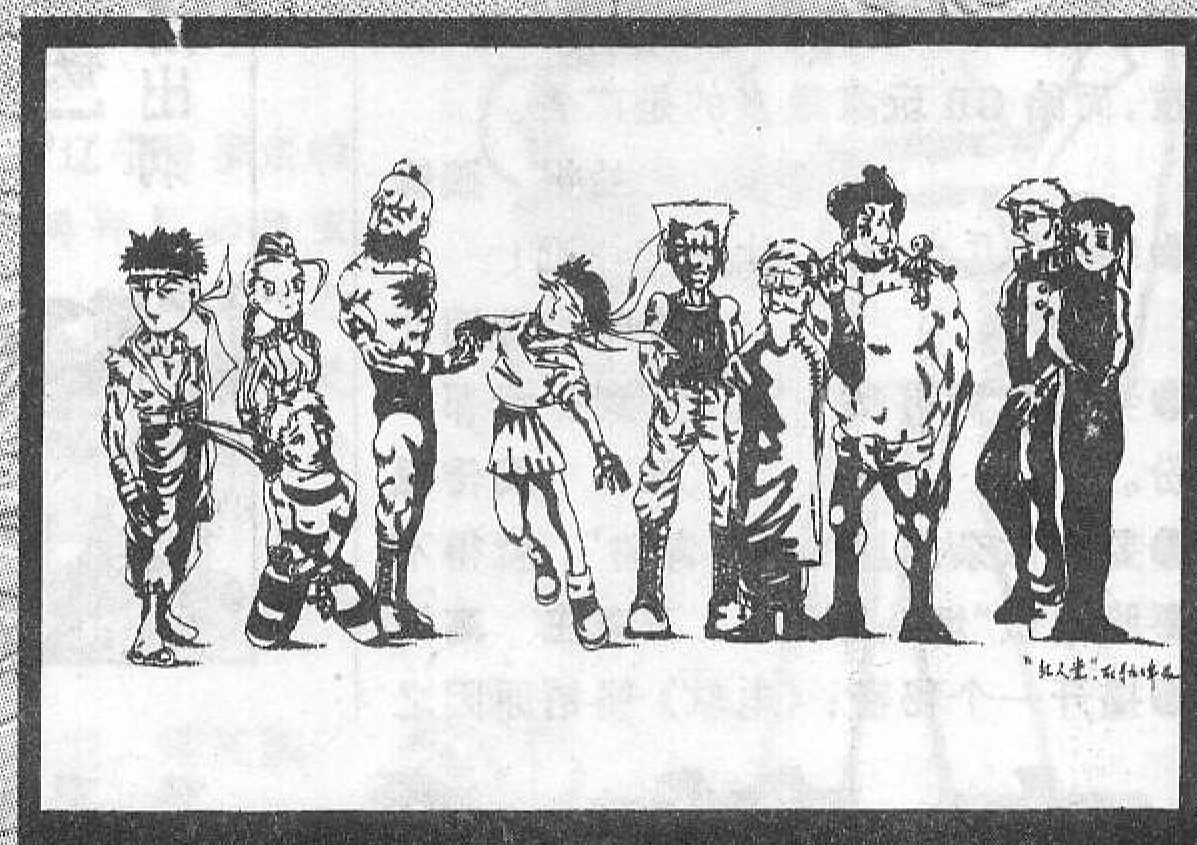
▲《怒之队》　沈阳　BILLY（RAMBO）



▲《无题》　广西蒙山　黄晨

▲S：我这次「高抬贵抓」了吧！P：厕所现在已经不会在编辑部中引起争端了。（「L·P」★★☆）

▲S：红人堂的堂主能是谁呢（我？）？P：他（她）们好象都适当地「自我缺陷」了些。（「L·P」★★★☆）



▲《格斗红人堂—街霸（一）》　青岛　王牧



▶《宇宙神秘队》 四川宜宾 刘长慧

▶S：乍一看还真有些认不出来是他们。

P：太阳、月亮、星星，何时凑齐九大行星组成真正的"宇宙神秘队"呢？（L·P：★★★★）



▶《无题》 鞍山 沈丹宇

▶S：舞为什么那么拼命地喝酒呢？好心疼啊！

P：看来特瑞这回要惨啦，一旁的玛莉正攥紧拳头哆嗦呢！（L·P：★★★☆）



▶《冬趣》 北京 RAIN CAT

▶S：用橄榄球作雪熊的鼻子，很有趣。

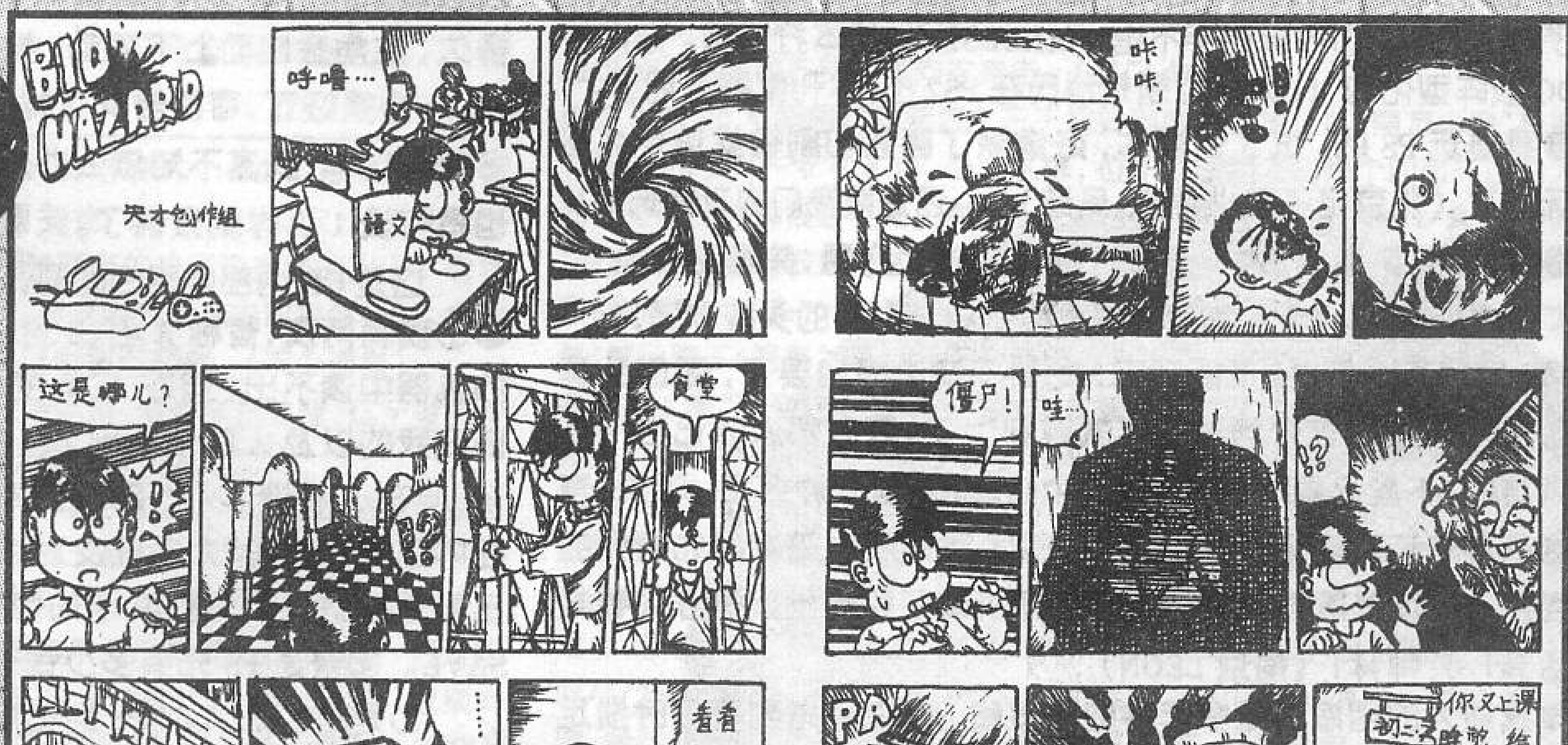
P：真想在今年冬天的北京街头看到如此可爱的雪人（熊）。（L·P：★★★☆）



▶《GAME 综合症》 兰州 高翔

▶S：门口站的不是什么丧尸就算好事了！

P：这位小朋友患的 GAME 综合症已经达到较高的境界了！（L·P：★★★☆）



赏

▶《生化危机》 北京 白洋、韩硕

▶S：天才创作组，是你不对，并不是老师比僵尸可怕。

P：做这样的噩梦也算你够夸张啦。（L·P：★★★★）

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不要用铅笔及圆珠笔作画（廊POWER简称L·P）。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW & PHOENIX 启

●龙哥，我从96年初买杂志起就一直给你写信，你却一直不理睬，快忘了我吧！（北京劲松 染宇博）

●殿主，请转告天师，我很想念和他在西安旅馆村对战恶魔战士的那段时光。（西安朱雀大街92号 杨钊）

●PS2已经发售。龙哥你还有什么话吗？

请大家注意，要保持冷静。3月9日（本期截稿前一天），PS2的大陆价约7800元以上（北京），BOSS说看DVD有点玄——PS2不认烂碟。至于游戏的实际画面，与单看图片有较大出入。主机倒是比想像中小些。存盘快。唉！PS2的市场定位啊——三年。

●公元2000年1月10日发工资当天，我就购入一台DC并购买了射手2、梦模、索尼克，谁知道……（痛苦状）谁知道……（痛哭一场）公元2000年2月23日。我一好友来我家共享射手2，我叫他帮我把将DC插座插好，谁知他竟然将我花100元买的大功率变压器视若无物，直接将DC插头插入插座并迅速按下POWER键，接下来的话也不多说了。（发生了巨大的化学反应）

往往也就发生在这时候。1小时后当我装上变压器再打开DC基本上也能运行。但问题来了。①从此以后我玩DC时，如果在DC未接通电源时就将DC盘放入并按POWER键，则DC无法正常启动（表现为DC开机标志出现后死机，然后消失，而后重新出现Dreamcast字样，就像突然断电一样。如此反复）。但是当我将没有盘的DC空机启动则一切OK！！此时放入DC盘也能正常读盘，按PLAY则开始游戏。PLEASE TELL ME WHY？②玩GAME1小时的时候，DC风扇处会散发轻微的焦糊味，这又是为什么？③今后玩DC除了注意不要再让那家伙去插插头以外，还应注意什么？④光荣三国志7真的能选500多人吗？DC何时出？⑤我在玩射手2的RANKING模式时，用荷兰队5战全胜并取得A级，为何第5战与我交手的是SEGA TEAM而不是其余5支隐藏球队？最后祝龙哥龙年走龙运，也希望龙哥能快一点在热线回答！THANKS！可别逼我来北京暴走！！！

（上海浦东大道1623弄30号"IT'S A SEGA"）

IT'S A SEGA，你也太不小心了（请读者朋友汲取教训）！最近来信询问自己DC问题的读者呈上升态，请稍安勿躁。①你可以请修理电器之人检查DC的电源部分，将损坏的电容换掉，不用担心，烧机只是烧保险而已。至于为什么间接进入游戏则可能运行，可能这样一来便绕过了保险电路。②机器内部对电源起"过载保护"的保险失效，请迅速更换之。③在此传授关机法：无论是在什么画面下，只要不是暂停画面特别是不能在光驱读盘寻迹时和VM记忆时，你都可以直接按OPEN键来停止游戏，之后待盘停稳可按POWER键关机或换盘后合盖继续玩。光头必在最内圈。若有同志不放心亦可在游戏画面经过两次"ABXY＋START"复位至管理画面（第一次是退至标题画面），这时光盘必已停转，关机或开盖儿换盘万事OK。④DC的光荣三国志只出了6代强化版的，增加了数个剧情。⑤你玩射手不错，HARDEST6:0日本打法国。你期待DC版阵型化的"11人"，问题是科氏在PS2出，本刊就要介绍了。

●我是玩PS的，试了试莎木，好像除了画面和剧情就没什么可玩的了。（北京电子工业学校 吴迪） 还是按我们的攻略玩吧！

●索尼克、结城晶、大神一郎、芭月凉，以上四男，头型酷似。

头发都立立着。其实杰夫里和TOM（莎木）的头型才够味。

●2月号有人称R4不能记忆，龙哥不知缘因也罢了，还胡乱解答，强差人意。这个问题我早就碰到过了。因为那人的记忆卡是原装的，不能记录D盘资料，找个组装货，半分钟搞定。听说，有的原装卡还不能记录暗黑破坏神呢！我知所以每次都先看你的栏目，不过是想看看又有谁买到坏机或是机器出问题了（看笑话嘛！），拜拜！（南京LEON）

●我最大的困惑就是今年得的压岁钱，你说我是到暑假时攒足钱买DC呢，还是现在就将我的PS周边配齐？问题是目前的PS软件多，D版便宜。买DC怎样？请龙哥分析一下DC优势？还有你最爱在DC上玩什么游戏？此题务必解答。（北京海淀李源）

请买PS2（笑）。DC的优势在于价格劲爆，当然游戏也非常劲爆（SORRY，误导了），如VF3百练不腻的葵，莎木的剧情，维罗妮卡的动人女主角，刺猬索尼克……这些游戏均有十分独到之处。

●龙哥你好。①我有一台旧的电视不能玩PS（画面不停抖动），能否再说一遍调整电视的方法？②我的太8光盘被清洁剂擦过后（光盘清洁剂），内容都消失了，只有史克威尔公司的标志出现一会儿，之后屏幕都变黑了，为什么？③我新买的"玩具兵大战"在自家机器上读不出来，而在专卖店的机器中好使。老板说我家的机器不能读台版碟。这是怎么回事？（长春 都业广）

①谁再问这问题我跟谁急！②以后不要再使用"光盘清洁剂"来清洁光盘。③可能是你这机器的直读不如老板的。

●龙哥，我和你不同，我是任天堂狂，标准N铁杆，连FC都是110V黑外壳的原装。GBA是32位机，价格必比NGP和WS贵，大概在多少范围之内，这关系到我的存款计划，请务必代为查询。（上海市宝山三村 宋启明）

我的FC也是原装呀（笑）！GBA的价格已经公开，仅100美元。不过你可别以为攒些钱就可像买黑白GB那样购得一台，今后游戏主机升级，盗版市场是否跟着升级还是未知数。"铁杆"者，玩正版之仕真铁杆也（哪怕只一款）。购新主机不可操之过急。

●尊敬的龙哥，您好！这是第五次写信了，希望您一定要看。龙哥我终于买了一台DC了，为了买DC我省吃俭用得太辛苦了。现在一些问题想问龙哥，望龙哥细心解答。①DC的正确关机法。②DC应该怎样保护光头。③DC记忆卡的正确用法。④希望贵刊不要太偏于PS。

世嘉的永远支持者：广东惠东县平海镇陈文敏（BOY）

尊敬的大川会长和入交社长，看了中国小读者的这封信，您们难道不…（笑）①前述。②游戏完毕后用一块布盖在DC上。③VMS严禁带电插拔，当它存取资料时也不得乱按手柄键。刚买来的新记忆卡要必须要在DC主机上进行一次"初期化"，然后即可取得该卡的"小标志"（玩家可从DC主机里自选一个）。有关详情看来有必要进行系统归纳。④DC有了中国大陆版，中文说明即是福音书。索尼2代如果不在大陆盗版，DC游戏应可及时跟进，但PS2一旦被盗，必以之为主力。DC看来是盗不了了。

●我刚买了台普通GB，拿回家玩不到1小时，画面上就出现了奇怪的现象，如在玩俄罗斯广场，，不出1小时奇怪就出现了，竟然方块可以贴在墙壁上，方块落下后，就消失得无影无踪，有时方块会变成一个字母，接着就GAME OVER！在玩动作游戏时，没多久，主角会自动上下移动，接着GAME OVER！关机后开机再打，一切就好了，可接着又这样（要出现的时间有长短）。试了好多带都这样，我真不知怎么办！相当初辛辛苦苦买了台土星机，也是打没1小时就报销了。天啊，冤孽啊！（广西揭西县 蔡纯彬）

这是GB内部电路的问题，应当立即找BOSS去退货。

●①我有两友，暂称A君、B君。我们三个皆有PS机，WE4在我的机器中读不出，但在A、B的机器中均可读出。我的心跳第3碟在我的以及A的读不出，但在B却可。B的生化在我的B可读，但在A不读。以上不知何故，是光头有毛病吗？②您认为PS2在中国有前途吗？太多玩友对PS2一厢情愿，但他们却不想想自己能否接纳PS2。③GB卡如何存呢？我买GB半月了，仍不会SAVE。④普通PS光头多少钱一个？（河南鹤壁高中无名氏）

①是你们三人的PS纠错能力各异所致，倒不是光头的毛病。②有道是，己之所欲，勿施于人。一厢情愿，实乃罪过，索尼世嘉任天堂，恩怨何时了……CAUTION："想买"和"掏钱就买"完全不同。今后同志们很难再天花乱坠地神侃"大作"了。如果有谁想赶日本的时髦那他就必然要付极其沉重的铁的代价。③哪些游戏不会存盘，来信给包打听。④我见过最高的是4百余元，最低和1百余元，混乱不堪，PS读盘不顺时可先对光头部分进行常规清洁。

●出于对SONY影响力的考虑以及为了满足公司的技术释放，GAME ARTS已经将"武装雄狮"最新作放到PS2上，由卡普空公司发售。喜忧各半。

●一句话推荐：SONY公司的集团级商品PS2已经发卖，其中一个放礼花的PUZ游戏（SCE出品），在画面上比较绚丽，值得各位欲购买主机者留意。

●龙哥，①我们汕头市政府在几年前就把全市的游戏机厅全部封了，好在我能在 PS 上玩 99 啦！②PS2 发售后，PS 相关软件会不会停产或减少呢？（广东汕头市 娃娃）

①……②现在的 PS 专门志已经大幅增加对 PS2 游戏的介绍，这是必然趋势，因此，不要轻信什么向下兼容的 PS2、PS 齐头并进的迷信说法，PS2 是高档机，总不能以 PS 游戏为主吧？

●我乃土星而非世嘉的铁杆，永沐土星光芒，但并不与“土星代笔人”肖 SIR 为伍！我收藏了若干款骨懂级主机。目前正以 SS 为宠傲！龙哥看信时恐怕 DC 已回家矣。（济南老土怪 韩大鹏）

土星有的游戏还是不错的，从“游戏性”角度讲值得一玩。

●小弟我在年初七买了 7501，用制转后画面上下跳动，我家的彩电据说是荷兰件，在中国组装的，长飞 C51－1。请问这种彩电有无 V 调（附元件位置图）？请问场同步开头在哪里能够买到？是在电玩专卖店还是电器行？（一个急得要上吊的人 王发春）

你这彩电是“绝对大陆”制，荷兰将 V 调收绝，加不上。

●龙哥，我从来没有喜欢过 SEGA，最近刚倾尽所有买进了一台 PS。①我是 9002，该型机的金手指卡为记忆卡状，则该卡同 7501 的比起来有无增加新功能呢？②PS 播放 VCD 经实践证明会对机器造成损害，那么可播放 DVD 的 PS2 是否也有这种情况发生。我当然要购买一台 PS2，想问龙哥何时购买比较上算。③我的 PDA 已记录了 FF8，却不知如何进行游戏。④PS 记忆卡是原装的还是组装的……合算？我已经有两个组装的芯片记忆卡丢失了我的记录。⑤莎木给我的感觉不如想像中的好，但马上有人说 PS2 也不过如此。另外传闻 FF9 要在 PS 推出，而史氏还将加盟 DC，真是搞得天下大乱。⑥关于 GBC 新卡“游戏王Ⅱ”不知如何记忆，听说会自动记忆，但我的卡如长时间断电或拔出，记忆就会消失？WHY？（已换上新电池）⑦“口袋妖怪．金”卡在在薄机上使用（此为通用卡），但游戏时却一直发出噪音，而且画面明暗不定，更可怕的是耗电量惊人：两节普通“双鹿”7 号电池竟用不了 5 分钟，为什么！！？？（杭州凤起桥河下 41－1 任鲲）

①这种新金手指卡可能有新功能新指令。②因为一张正版 DVD 影片要 120 元，质量应当说得过去。盗版 DVD 约 50 元，BOSS 说 PS2 不认。③欲专题进行 PDA 游戏的介绍。④芯片卡必须买原装。⑤莎木肯定也存在缺点，不过许多来信说 FAMI 通打分太低，此游戏专家游戏性很高，大众游戏性较低，画面没挑儿，从画面挑刺儿是严重犯规的。史克威尔永远不可能加入世嘉，因为她和 SCE 有合约，大概是 5 年，不知何时结束？⑥这是盗版卡造成的，不关电池和机器的事。⑦这也是卡带问题，大概它专门对应彩机。

●黑龙江省齐齐哈尔市齐铁一中高二（2）班 李隽秀（161000）愿与大家探讨 FC 上的 RPG 游戏问题。给第二期“抚顺 张信”：①找火山洞穴，从入海口改乘独木舟进入小河，逆流而上可达“城市”西方的被河流围绕的火山。②找飞空艇，在克雷仙特镇西北方有一山洞“冰之洞”，于其中取得浮游时。拿此石到镇子南方的沙漠，使用游石可以使飞空艇浮起来。（不少读者）

●我在班中有高达之称，任何机战 F 完结问题，请朋友们信寄：辽宁省葫芦岛市连山区第七初级中学三年五班 肖宏鹏，125000）

●给第二期“DQ2”问题：在洞中一层右下角上到二层，从楼梯往左，在第三个路口右拐到三层。从左上方楼梯可到第五层，五层有许多陷阱，掉到四层，再从四层左下角上一格、右一格的陷阱掉下，可得闪电剑。得剑后从陷阱到一层，再上到五层。五层以 2×2 格为单位的地面上，右上角一格是陷阱。从右下角楼梯到六层，再依路线：右、左、右、右上、上、左、上、右，继续向右可出洞至隆达小基亚，哈根神殿在西方，很容易找到。（上海交大 ENIX）

●给第二期“勇 4”问题：在城中使用变身杖变为妖怪参加会议，然后到**アツラムイ**村的矿井中，打倒魔王，在藏宝室可得气罐（**ガスのつぼ**）。回**リベーサイト**村，将气罐交给道具店主，第二天可得气球，乘之到南方大陆沙漠中心的**エルフのスト**，派三人上树得天空之剑。（交通大学，嘉定一中）

●给第二期“大航海”问题：当你完成了英王的一系列任务，取得公爵这最高爵位后，英王便让你去消灭西国无敌舰队。然后你可去加勒比海或西欧一带转悠，应遇女海盗卡物林娜。随后去北非塞特港（地中海入口处），在酒吧会遇无敌舰队总司令，他会与你叫板决战，无敌舰队极囊，不堪一击，千万不要在这地方花费太大尽力。（江苏邳州市 焦（上二方下一土））

------ 包打听＆包回答 ------

欢迎来信提问，龙哥感谢全国诸位“包回答”

①北京科技大学（管庄校区）34 号信箱 王晓鹏（100024），求购“J 计划”、“电流棒”、“萨尔达传说～时之笛”等 N64 游戏的攻略。

②GB 卡“太空战士 4（中文）”到了 次元左边有个村子，进村子一个人说给你催眠药，话说完，可药没到手。请问是不是什么东西没有到手或少了跟某人的对话？还是卡的问题？（（哈尔滨 李熹）

③GB 塞尔达梦见岛 DX，第六关迷宫中有一中 BOSS 级，全身黑壳，尾部像天线，尾梢是一小球，专门砸人。本人在此处近半个月，估计电池最多再坚持撑一个月。（江苏徐州市彭城大学 111 信箱 邓文元，221000）

④金．银：通关后会买船来到一代的世界，但那个有港口的村子东面有一只特大**カビ**熊挡着山洞，那是现在唯一能去一代中最初村庄的地方（其他地方已……变了！），如何能拿到一代中的妖怪之笛叫醒“熊”。（杭州 皮卡丘）

⑤POKEMON 金．银：在**チャンピオンロード**（通往最终 BOSS 处的大屋）有两个通道被人挡着，如何通过？（北京朝阳区 杨浩）

⑥MD“梦幻模拟战Ⅱ”：◆怎样选关（南京鼓楼 SEGA 迷张荣峰：在记录画面中，将对准一个记录，顺序按←、→、START、C，不用按得太快，在上方即可出现关数，按↑、↓即可调节。）、进入隐藏商店？◆怎样进入隐藏版面（即隐藏关）？（吉林市东北电力学院 唐雪冬，其他玩友）

⑦GB“公主钟声”：我已得到护腕（**リストパント**）进入宫殿，来到一处上面两块石砖下面有一条蛇的地方就被困住了。把两块石砖推下有火处，可凭我怎么跳也跳不上去，总差一节，宫殿是否还有别的出口？（北京 可立欣）

⑧MD“真实谎言”第五关：我炸了两个“军火箱”之后再也走不下去了。（北京密云巨各庄水峪村 王振宇）

⑨◆火焰的纹章．外传：如何抵达贤者小屋，得到那些强力武器？虽然早已通关，但得不到该得到的武器，心有不甘。◆DQ Ⅳ：游戏后期如何得到“**おうでんのうでわ**黄金手镯”（上海崇明堡镇莱园村书法家 陆峥嵘）

⑩“银”：进入一个黑山洞，将它点亮，没走到头，便有一个像石头状的东西挡住了路，过不去。（北京宣武区马连道西里七号楼 2 门 302，韩健，100055）

11．幻想水浒传 2：地理星**テンコウ**如何加入？“视窗 SET”这种道具如何得到？我也是收集了 107 星，只差这个“顽固份子”。（写字不好的沈阳 胡畔）

12．幻水浒 2：巴娜村（**パナー村**）北方的山路中如何找到隐藏通道进入忍者之里收到两位同伴（**カミス**在队中）？大致方位？有无梯子？（上海 闵鹤翔）

●给第 2 期“蛇发女妖”问题：打她时必须进入秘室（在石像后面），但先不要进入，向左走转过几个画面可以找到冰魔法把蜘蛛变成雪人，这时再进入秘室，把蜘蛛变为雪人推出去压在机关上即可。（长春宽城区机车住宅一个急得要上吊的人、昆明郑昆巍、天津马泽华、沈阳“游侠”朱志明）

●给 2 期“幻想水浒传 2”问题：游戏序盘时，调查**キャロの**街的道场上面大树三次就可以找到**ムクムク**这个“顽固不化分子”。在游戏中盘和终盘不知能否找到。（天津塘沽区 张建新、沈阳铁西区 胡畔）

●给 2 期“塞尔达”问题：鱼在右方时朝它的头部猛攻，最好用弓箭加炸弹，应小心上落下的石头和鱼向左撞击。（厦门 朱毅）

●给 2 期“勇 4”问题：“花园城女王千知要到南方小镇”，此“南方小镇”是指“河边村（**リバーサイド**）”，像个水寨，位于地图南方的那个四面环山的大陆在村中打听情报后往南出村，过祠堂后来到爱意城（**デスパレス**），得知“变身之杖”在赌城南方的祠堂内（迷宫），然后故事继续发展。天空头盔的取得：到“**モンパーパラ**”大剧场找到帕农，把他放在第一位去“**スタンシアラ**”城见国王（需有兰球），国王会给你头盔。（吉林市 唐雪冬）

●给第 1 期“如何追到馆林”：①参加体育社团时尽避免参加有认识女孩的社团，水泳、棒球、网球就算了。②每年 3、6、9、12 月的社团比赛中会有机会遇见，多用几次 S/L 大法，在第一、二年的时候多见几次，因为第三年很多女孩都会对你心动，此时馆林岂有不出现之理？③约会时遇到馆林。在社团多次遇见后（有提高出现率之作用），在特定的时间约特定的女孩去特定的地点，便会发生（条件是此次约会的下一个星期必须有约会且地点不同）。98/4/26，体育馆，宗像南美；98/5/4，水族馆，清川望；98/8/23，海边、清川望；99/5/2，卡拉 OK，帕特丽希娅；99/7/25，海边，虹野砂希。④……以上几法不过是我发现的，可能还有，但已够用了。我在第一、二年中每逢比赛必让馆林出现，仅两次约会便成功，不知少花多少钱。（天津西青道 马泽华）

●给第二期“FF3”：小人村北方有个僧人洞，到洞中第二层僧人处得到青蛙术（**トード**），然后去峡边塔里，顺着塔内水道来到一处封死的地方，用青蛙术变身后进入。在第五层从右数第 8 个柱子洞处查有秘道。到顶层打败妖怪后漩涡即消失。（上海交通大学 ENIX）

●任何圣剑传说问题：北京延庆东关小区公路家属楼 304 室，孙鸣（102100）

●东莞市茶山镇 左杰，你在信封里夹寄一“三国战记攻关心得”磁碟，信和信封是收到了，但是磁碟失踪，因为信封早破了个大洞。

●聋哥，莎木给所有 DC 玩家吃了一颗仙豆。①本人现已拥有 DC，可否在今后的杂志上多刊登 DC 游戏介绍，因为没有 D 版口袋里的银子又少，所有要精挑细选。②玩莎木时画面即时演算很出色，剧情也不错，但游戏画面中总有闪烁的感觉，是否电视的缘故？换成彩显呢？③史氏奔世嘉弃索尼确有其事？④角川书店、ESP、STING、GAWE ARTS 四家有无联系？⑤藤岛康介先生是索尼还是 SEGA 方的制作人或设计者？（北京 韩云飞）

①理应如此，今后就是 PS2 和 DC。②是电视的缘故。换 S 线会好一些，若有 100 赫兹彩电也可解决问题。千万别用电脑彩显。③造谣。④现在角川书店已经加入到中山隼雄新组建的游戏公司。而 STING、GAME ARTS 是独立的公司，ESP 是由若干家游戏厂商出资的游戏会社。⑤他是独立制作人，需要时便会上阵。

●龙哥①请问中国代理 DC 的商家在哪里?死或生 2 的 DC 日本版几时出？②DC 有无跳舞毯？③心跳系列会不会移植到 DC？④请介绍一下 DC2000 年的大作。（广东顺德陈村庄头西三林）

①大概在香港。死或生 2 的美版 DC 画面已经公开了，为了移植 DC，TEAM NINJA 使用了压缩新技术，但是日版既然给 PS2 制作了，DC 版就不要想了。②有，科乐美移植 DC“2ND MIX”时发售的。③不会。④樱战 3，晴空历险记，格兰蒂亚 2 等 RPG 是主打。

●龙哥，本人近日购入了 7501，做工还可以，价格 1300，但 9002 为 1320，为何高于我的?别人说目前的 7501 都是组装（翻新机），害我每晚都梦见老板手拿电铬铁在组装 7501，HELP！我的光驱上贴着“中国造”字样，主板为原装，其他做工可以……好矛盾。7501 好像半年前就已停产。（苏州中新城 205 室 7501）

主机价格高低要去问 BOSS，我可不清楚。老板只管进货卖货，多数恐怕还没有自行拆改主机的业务，我估计是大盘商将其他款的新主机冒充 7501 发售。不是我唠叨，买 PS 时请慎重。

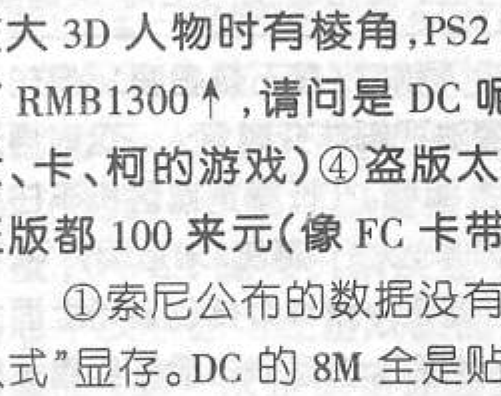
●①PS2 贴图显存有几兆？DC 是贴图 8 兆还是显存 8 兆？②DC 放大 3D 人物时有棱角，PS2 呢？③预计 2000.7 我高三毕业后会有 RMB1300↑，请问是 DC 呢？还是再过一年 PS2?（我喜史、南、世、卡、柯的游戏）④盗版太多不好，正版又实在负担不起，要是正版都 100 来元（像 FC 卡带那样）多好！（昆山感激涕零王晓斌）

①索尼公布的数据没有细致到贴图显存，PS2 有 4MB 的“嵌入式”显存。DC 的 8M 全是贴图内存。②一般情况下 PS2 倒是没有棱角，确实比 DC 的性能高一些。光影特效也不错。④5 元一张碟是没有付知识产权费的。在我国也得 300 元一张才合理。

●①我的 7000 光头已不能正常工作，去店家换，老板说没有正宗全新光头，如有价格昂贵，他劝本人买一只翻新光头，价格相差 100 元左右，还说质量差不多，请问其中是否有“诈”？②BOSS 指示，DC 有亚洲版、南美版（龙哥！？）、欧洲版，请问我买哪种？它的标准配件有哪些？我生怕被骗！（上海 飘鹰）

您要求的古墓丽影 4 强力密技我无能为力。①显然，这里 BOSS 指的“翻新”光头，你应当好好想想他哪里弄来的这许多旧光头供其“翻新”。②买正宗中国大陆版代理行货最放心。

SONY MONITOR 与日立™ 显像管土炮哪个更烧



自从本刊通俗地向大家介绍彩监的有关情况后，有不少玩家已经认定索尼的监视器乃“最高境界”。形成“一叶障目不见泰山”之势。索尼彩监打游戏机挺好，但未必是最好。

本刊今后会介绍日立专业管强力器材。

什么样的监视器能够达到街机的效果？很显然，只有用街机管改制的监视器才能达到。

低烧时使用索尼 BVM 广播级彩监配合自己焊接的 RGB 线足够。左图是 DC 可视电话，彩监正面的 SONY 商标被“显像管专业”的世嘉用黑纸给遮住，那是一台左上角带经典“红绿蓝”三椭圆的货色，虽老但高级。

●龙哥，你欺骗了我，这给我的心理造成了一定影响。我只想问一句话，龙哥你为何不给我回信？？难道真的抽不出时间吗？自电软出生之日起到现在每次去信我都怀着美好的心情等待回音，但我彻底失望了。我骂过你，骂你望恩负义，骂你没有同情心！我是一个伴随着电软长大的人，……，是忠实读者。龙哥，从现在起，我不会给你们写信了，这也是为你们减轻负担！但电软还是要看，再此谢谢龙哥及众编辑。（浙江台州某部 包安）

信可以不登，但不能不看。附回邮信封 50% 概率回信哦！（笑）

●龙哥，我是 7502（99 年 2 月购），最近主机出了一点毛病，光头上有一层白雾，播放动画，声音不流畅，有停顿现象，且时而挑盘，可我非常看重之，只望它能坚持到我有能力买 PS2 时。①我家的加湿器工作完后第二天早晨在电视屏幕上会有一层白粉。②7502 是欧洲版，能否用金手指？我问过好几家家店，只有一家说不能用，还有一家让我带着机子去他那里给修理一下后面的什么东西，就可以用金手指了。怎么回事？我的机子会不会被改坏？（北京丰台长辛店张家坟北里 9 楼 63 号 刘嘉，100072）

第三期包回答 7、11 题，着急的话请致信于刘读者，本期没地儿了，只能下期再登。①加湿器专门损坏电器，分明是造雾器，它是我所见过的最不科学的产品，胡闹至极。②请打消改机用金手指的念头，用金手指那还有什么劲！改机更不值，万一改坏了呢？

●SS 解码卡可对某些游戏的动画起到增强画质作用，那么 PS2 的 DVD 播片功能岂不是更加提高片头动画水平？（石市 XUNAN）　　此话不假，PS2 在播放片头动画时效果应当更好，毕竟带有专业解码功能 MPEG2。

●龙哥，展信坏！气死我了？我说你们杂志社是不是被索尼收买了？要不然为何全是 PS 的文章？是不是你们全换 PS 了？本人拥有 DC、SS、MD、SFC、FC、GB、PS，但我最喜欢的却是 SS，至于 DC，我觉得倒是“贴好”，但无奈游戏有限、银子也有限，所以……可是最近我的 SS 出现了问题。96 年的 JVC 蓝土星（灰色机壳），一星期前换了光头，可有时玩 D 碟时转着转着就放慢速度，随后就停转了。后请教 BOSS，他说可能是马达缺油，让我买些机械油润滑一下马达！！！？？？我一听赶紧走。放置了两天再玩 ZERO2 时先完人后就跳回九球，然后开盖发现 D 盘转速达到“飞”盘的程度，用手阻住还要转半天！就这样反复了几次，终于正常游戏了八九个小时，以后就无法再玩。一星期后，突然玩 ZERO2 时画面变黑（就像按了 START 一样），按一下 START 画面不变，再按即正常。再后来就没有这种情况，请问龙哥是否我主机的底板坏了?第 2 期“机战 F 完结篇”第 43 话正确的胜利条件应是我方主舰移动至地图南方（即下方）即可胜利。（“又一个世嘉铁杆”—— 来自唐山的裴向炜）

你这情况需要找经验丰富、信誉良好的专卖店修理，可能是主板上的一些细部元件出现问题（真不知这光头是怎么换的）。

●龙哥，如果您是一名学生，家中有 29 寸彩电和 SVCD，该如何向家长要钱买 PS2 呢？（天津认为 PS2 总是最美的 PS FAN）

PS2 虽可观看 DVD 电影，但它分区。劝你悠着点。4000 再说。

●①龙哥你最喜欢的格斗人物是谁？②最拿手的格斗游戏是什么？③最喜欢用哪招？最……（福建漳州 G.S）

①桑吉。②ZERO2、EX 系列和 DC 版 VF3。③VF3TB 梅小路葵 →↘↓↙←P+G>→↓P+G>↓↑P+G>↘P+G。

●龙哥，我觉得“星球大战前传”乃“盛名之下其实难符”。①龙哥一星期花多长时间玩游戏？②龙哥最喜欢的游戏角色是谁？（成都花牌坊 星空の呼唤）

星球大战是什么东东？①只有六、日两天可能会打一打，不打则已，如果打的话每天家用机和街机绝对不会低于 6 小时。玩莎木时第一次通关仅用了一天半，连续 13 小时开机，彩监也倒罢了，真心疼 DC。②最喜欢的？若只能说一个那就是贵章（莎木角色）。

●GB 的耗电难道真的与卡带有关？（南京 KOOK）

看来是有一定关系，前面不是有劣制卡带耗电的例子吗？

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

放浪冒险谭(VAGRANT STORY)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 AVG＋RPG 媒体 CD－ROM



RPG 豪门与 SLG 巨子的最佳组合——史克威尔＋松野泰已。前者有FF、圣剑、超时空之钥、前线任务、PE；后者曾一手创造史上唯一的、也许还是最后的百万级SLG。组合的结果就是这款“放浪冒险谭”。

用现在的眼光来看，游戏很“清淡”，整个游戏只有片头的一小段CG，但仅是这一小段CG就已经把游戏舆论弄得沸沸扬扬，那位神秘妖艳的女郎究竟是谁？很多人为了这个问题而把游戏玩了个底朝天，游戏气氛烘托之妙可见一斑。

游戏最有特点的还是它深奥的系统，深奥得有些晦涩的系统虽然必然会影响到它的商业成功，但对于真正的玩家来说，这才是游戏最大的魅力所在。美丽的画面和感人至深的情节固然可贵，但能使人的头脑兴奋起来的系统同样不可或缺。在系统方面能和任何超大作匹敌的“放浪冒险谭”之所以不被称为超大作，也许就是在画面上还存在差距，以及——

商业成功上的差距，同为松野泰已作品的 PS 版“奥伽战争”就曾取得过巨大商业成功，同样在系统上相当有深度的“奥伽战争”的销售超过了百万份，但这百万用户又有多少真正将其通关呢？一个为核心玩家层制作的游戏碰巧被普遍接受，而有才能的制作人的价值要这样才能体现，这不能不说是一种悲哀。

截止到现在，“放浪冒险谭”还绝对谈不上商业成功，两周销量只有 20 万。不过在史克威尔公司内也算得上颇有个性的松野泰已想必是不会太在意的，他更看重的是人们怎样在玩他的游戏。

——武汉 张凌志

角色:	9	操作性:	8.5
画面:	8.5	创意:	9
音乐:	8.5	移植度:	——
情节:	8.5	总评价:	8.67
玩此游戏时间:20 小时			

生物危机·代号维罗尼卡

(BIO HAZARD · CODE:VERONICA)

机种 DC 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 GD－ROM×2



盼星星盼月亮终于盼到了DC 版的 BIO，应该说“到底是生物危机了”，给人的震撼和冲击就是和一般的游戏不同。而且游戏中电影化的场面有增无减，这无疑大大增加了游戏的魅力和感染力，个人感觉 DC 版的 BIO 还算是比较成功的。

提到一个游戏，首先不能不说说它的画面。DC 版 BIO 给人的第一感觉就是干净，没有了马赛克和锯齿的感觉就是和 PS 版不一样。背景虽说是全 3D 的，但并不是像“盗墓者”那样可以随心所欲的变换视点，到是更类似于“恐龙危机”，到了某些地方自动变换角度。至于感觉好与不好，只能因人而异了，不过总体的感觉还是不错的。

不能不提还有对人物脸部的刻划，用“真实”二字形容并不过分。尤其是人物的表情，可以说是栩栩如生，并不像 PS 那样仅仅是一张 2D 的贴图了，这一点的确是有了质的飞跃。单就画面质量而言，已经完全可以和 PS 版的 CG 一较高低了。

但是对于游戏的其它方面我不敢恭维，首先是情节编排的十分拖踏，远远没有了当初打 2 代的那种紧张感，而且 DC 版的 BIO 似乎已经没有了任何恐怖的气氛。起码我没有感受到，也许是以前受到的惊吓太多，所以现在已经习惯了吧：）比起恐怖气氛营造得最好的一代，这次的 BIO 到更像是一个 3D 的射击游戏，缺少了恐怖感的 BIO 已经没有当初那样吸引我了。

硬件的提升并没有给游戏本身的品质带来多么大的改变，也许是 CAPAOM 太专注于画面而将其它的方面忽视了吧？听说 N64 马上就要出 ZERO 版了，但愿 CAPCOM 这次能给我们带来一个真正的惊喜吧。

——北京 卞之琳

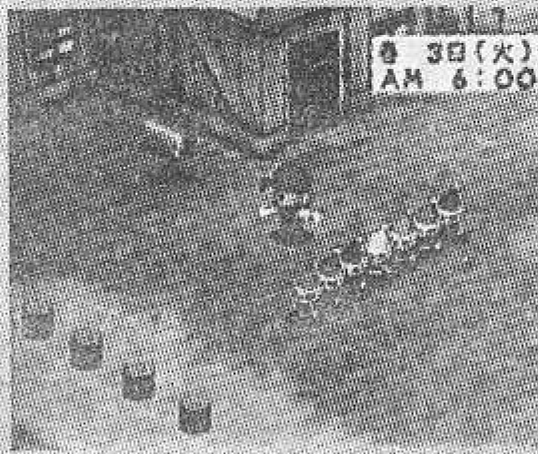
角色:	8.5	操作性:	8.5
画面:	9	创意:	7.5
音乐:	8.5	移植度:	——
情节:	7.5	总评价:	8.25
玩此游戏时间:10 小时左右			

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

牧场物语·中秋之月

（牧场物语·ハーベストムーン）

机种 PS 厂商 PACK IN SOFT 类型 SLG 媒体 CD－ROM



"牧场物语"这个系列在N64和GB上的人气度很高，拥有一大批支持者，这主要是依靠其良好的耐玩度和有趣的事件。如今这最新一作放在了PS上，效果也是相当不错的。

其实本人一直比较喜欢这种经营型的SLG，因为这其中有一大堆有趣的事件，我喜欢凭着自己的头脑去解决。本作中可饲养的家畜和植物多了许多，有猪、牛、羊、鸡等，蔬菜更是数不胜数。首先你要对整个牧场进行全面的打理，分配好家畜的活动场所，将它们安定下来之后开始种花种菜，来维持生计。

游戏中另一个比较有趣的算是与镇上的人进行对话了。一开始他们对你很冷淡，但随着故事的发展他们渐渐地会对你做出不同的反应，随之便会发生一些事件。本作中的迷你游戏十分之多，什么"赛犬"了、"斗鸡"了你能想到的都有，有时当你获胜了会得到意想不到的礼物。做为牧场的经营者，你必须每天都听天气预报，以便于知道第二天的天气，如果明天要是气温突降或是大雪漫天的话可千万不要把家畜放出去，否则会冻死哟！另外本作对应PDA，可以与朋友进行材料交换，可对于国内的玩友就……

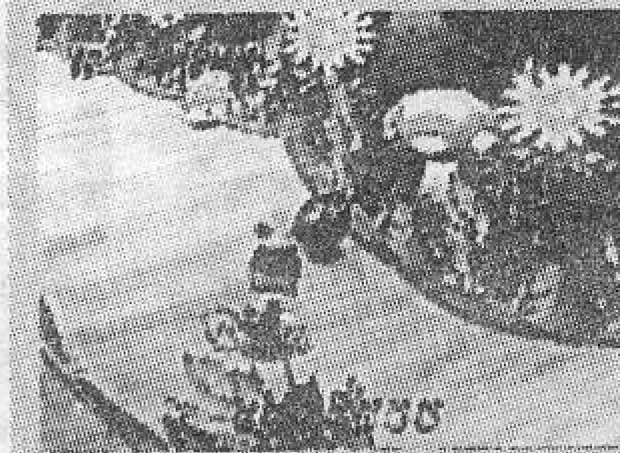
总之，喜欢田园生活的朋友绝对不可错过啊！ ——哈尔滨 李万鑫

角色：7.5	操作性：7.5
画面：7.5	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：7.7
玩此游戏时间:4小时	

波波救难队

（レスキューショット ブービーぼー）

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



与年底软件高潮相对应的是1月份的游戏低谷，业界好像一下子平静下来了，而本月也没有什么好作品，值得一玩儿的只有"生物危机光枪版"和这款十分有趣的"波波救难队"。

这个作品是NAMCO光枪游戏的最新作，前一作是"化解危机"。与前作相比，本作更有童趣感，相对也不血腥。玩者不可以直接操纵主角，而只能用光枪射击，由于那个傻乎乎的"波波"只会一味向前走并且是个为吃不要命的家伙，所以我们要时时刻刻地保护它，帮它扫清道路。游戏的开场十分有趣，是以连环画的方式表现的，像是用蜡笔描绘的，给人以一种朦胧的感觉，这种创意很好，至少在CG横飞的今天也能体会到一种异样的感受。

游戏中有许多有趣的现象，像是什么有毒的蘑菇啊，打"波波"的屁股就会令其跳起啊等等，简直就是妙趣横生！有的时候这种有趣的现象也会帮到它的，例如前方滚来木头，只要你对着"波波"的屁股开一枪，它就会跳起并躲过去的，不然就会HP DOWN了！

总之本作真的很有意思，有机会的话应该试一试。

——哈尔滨 李万鑫

角色：9	操作性：8
画面：8	创意：9
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：8.4
玩此游戏时间:5小时	

SNK VS. CAPCOM 最强战士顶上决战

（SNK VS. CAPCOM 最强 FIGHTERS 顶上决战）

机种 NGP 厂商 SNK 类型 FTG 容量 16M



这款游戏算是NGP掌机上少有的大作了，很多玩友也是因为这几款游戏而下定狠心购买的NGP。

因为是手掌机，所以游戏在画面、音乐方面都没有太多惊人的表现，而且我对NGP的摇杆十分不适。但仅就游戏本身而言，它并没有让我们感到失望，相反它却带给了我们一份惊喜与欢乐。

惊喜的是游戏制作虽然是SNK公司，但在对CAPCOM游戏人物的性格等方面的把握十分到位，如隆的沉默稳健、朴实无华，肯的迅猛伶俐、大捭大阖等等，可见两家公司的交流不少，这也是我们此前最关心的问题，希望CAPCOM版的正规格斗版能做得。

而游戏虽然是格斗游戏，但是搞笑的成分很浓，给我们带来了许多欢乐。比如CAPCOM的弱霸火引弹的几个超杀，真是笑死人。"挑拨神话"连续学春丽、舞、樱花、草薙京、豪鬼几人的挑拨技，然后跳到对方身边找"扁"；"霸王翔吼拳"倒是学得挺像，可惜依然飞不出去；想要在"龙虎乱舞"后追加一记重拳，却用力过猛下巴撞地。此人乃真·弱霸也……

——南昌 JackyWang

角色：9	操作性：7
画面：6.5	创意：7
音乐：5	移植度：——
情节：——	总评价：6.9
玩此游戏时间:还没打出豪鬼	

街头霸王～斗士之梦～

（STREET FIRGHTER ALPHA ~ WARRIORS DREAMS ~）

机种 GBC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 容量 8M

笔者一直都是CAPCOM公司《街霸》系列的拥护者，因为笔者第一次接触到的街机格斗游戏就是它了。早就听说《街霸》将有最新作登陆GBC，经历了几个月的热切盼望，终于在伴随着惊喜和失望的同时，笔者拿到了这款游戏《STREEET FIRGHTER ALPHA ~ warriors dreams》（以下简称《ALPHA》）。

这款游戏保持了其一贯的优良品质，画面精美（就掌机而言），色彩多而不杂，特别要说的是，《ALPHA》的人物设定不同于时下掌机格斗游戏普遍采用的Q版形式，以写实的风格演绎了这个游戏，人物简洁而不失真，色块运用合理，虽然线条简单，但一招一式细腻明了，实属难得。

包括隐藏的VEGA、豪鬼、DAN在内，《ALPHA》一共收录了15名角色。系统和菜单命令保持了其一贯的风格，相信大家应该很熟悉，有"ARCADE"和"训练"两个模式，并可对诸如时限、难度等进行设置。游戏操作比较简单，以按键轻重（长短）来区分轻拳（脚）和重拳（脚）。

当然，任何东西都不可能十全十美，《ALPHA》也有其令人失望之处。游戏背景虽然细腻，但颜色单一，二重卷轴连接不是很好。操作上不没有前冲和急退，使节奏缓慢且手感不佳。游戏配乐不错，但格斗声效不佳，也在一定程度上影响了格斗感觉。此外，这款《ALPHA》几乎是完全移植自《STREET FIGHTER ZERO》，给人以炒冷饭的感觉。——北京 秋

角色：7	操作性：8.5
画面：8	创意：10
音乐：8	移植度：——
情节：7.5	总评价：8.2
玩此游戏时间:大概十几小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。



你的死
使我变得更强
『陷阱』（罠）被称为是被诅咒的太古之秘术……
主人公丽娜唯一的武器就是“陷阱”，
来自大海的孤岛——阿兰达尔之地中传说的时空石传说
的研究者手中，
尽管是偶然发现，但是极神秘的秘术。
陷阱：【扬空爪】
从空中出其不意地出现钢制捕获陷阱，
将猎物的足部“擒”住后上锁并上卷吊
至半空中。
陷阱就是要令敌人毁灭……
苍魔灯
SOUMATOU
PS
厂商：Tecmo 类型：AVG+ACT
媒体：CD-ROM 发售日：99.12.9
苍天之下 魔影阵阵 灯灭烛飞



流行音乐GB(暂)

好消息！游乐场中最为大家熟悉ACT游戏系列即将在G B 上登场喽！顽皮可爱的人物们、活用流行乐的音乐，还有只有在“狂热节拍”系列中才能享受到敲击键盘的乐趣。真的是非玩不可！

PS	厂商：KONAMI　类型：ACT
	发售日：2000.3.30



在GAME BOY上举办一个流行乐PARTY！



在电玩游乐场大受玩家好评的“流行音乐”，现在已经决定移植到GB版喽！虽然在街机上是以敲击9个按键来演奏音乐，但是这次GB版的设计却改成自由操作5个按键来进行游戏。可是……按键的数目变少了，那游戏的趣味性会不会因此而大幅降低呢？哈~别想太多了，即使按键的数量在设计上被减少了，但是“流行音乐”的乐趣可是不会因此而减少的喔！请玩家们放一百二十个心。相对于“流行音乐”系列只以Club Music为中心设计而成的方式，本作“流行音乐”的特征则是毫无章法地收录各种不同形态的音乐。因此，我们相信其中一定会有让玩家觉得情绪高昂、热血沸腾的音乐。总之，无论如何请您一定要试玩看看哦！





↑游戏规则与“狂热节拍”系列相同，只要配合渐渐逼近的POP君敲击按键即可。不过在本作中还增加了会对玩家产生阻碍作用的的阻挠手段。

随着流行音乐的节奏一同敲击出美妙的乐章



↑女孩们的流行音乐、电子音乐……各式各样不同的曲子都收录在其中。



→在游乐场中大家所熟悉的曲子当然也会收录喔！

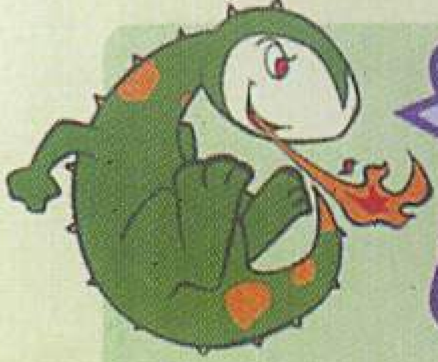


←在设定画面中可以设定你想使用的按键数。

各式各样的模式，都可尽情玩乐！



←什么！还有GB版的原创模式？到底收录的是什么内容呢？现在可是个秘密呢！



公开游戏的各种模式！

街机版的基本模式，就是游戏开始时，玩家可以从4种模式中自由选择其中一种。由于各个模式的难易度都不相同，所以玩家要选择一项比较适合自己的模式来开始进行游戏。

↓这里是模式选择画面。依照选定的模式，登场人物也会不同。



BEGINNER

这个模式的目的在于教导游戏的基本规则及操作方法，只需通过一首指定曲的考验。从来未玩过“流行音乐”游戏的玩家，记得从这个模式开始喔！

NORMAL

此模式的设计，为先从各关卡安排好的乐曲中选出自己喜欢的曲子，总共要通过3关。因为这里并没有阻挠手段，所以实际玩的时候比想象中简单。

EXCITE

与NORMAL模式相同，也是由自己选好曲子后，通过三道关卡。但是，由于会出现阻挠手段，所以难度也会比前一个模式难上许多。

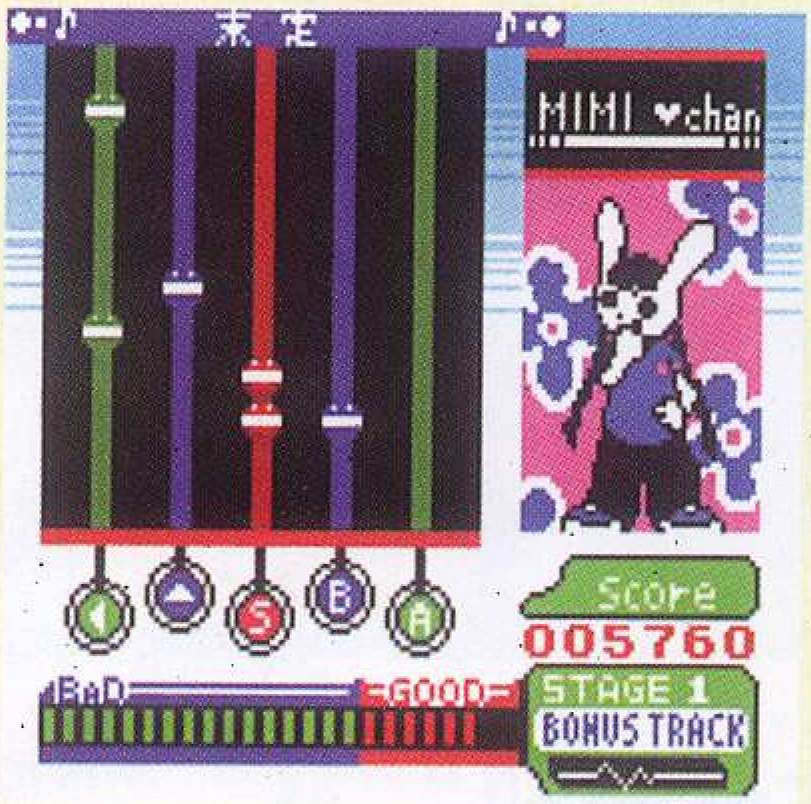
SURVIVAL

此模式只能照着设计好的乐曲依顺序进行。与其他模式不同的是，游戏开始时量表是呈现满格状态，每有失误便会逐一减少。很刺激喔！

可以演奏的乐曲“滴啦哩啦哩”～试听看看吧！



在这次的GB版游戏中，不仅从“流行音乐2”、“流行音乐3”中精心挑选出多首最受欢迎的乐曲，还加上特别为GB版所设计的20几首原创乐曲。真不愧是以收录大量著名乐曲而闻名的“流行音乐”系列，相信玩家一定都会对这个游戏很感兴趣，很想知道其中到底都收录些什么乐曲吧！



←您一定要来听本作超越GB界限的音效，相信您一定会感到相当惊奇「怎么能做到这种境界」！

怎么能做到这种境界！

令人惊异的音质，必听

中国风篇



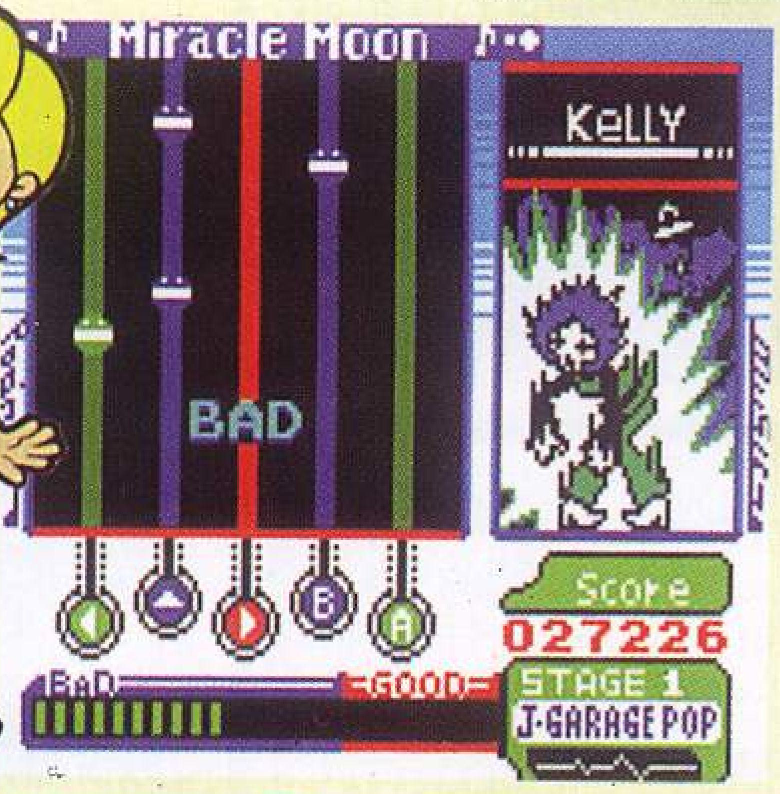
←这是从街机版「流行音乐3」中移植过来的曲子。曲名为「Kan Ton」。



←曾在「狂热节拍」出现过的「J-TEKNO」是名曲中的名曲。

收录20首榜上最受欢迎乐曲





←街机版中的隐藏歌曲「奇妙的月光」也被收录其中。抒情的节奏让人陶醉。



用通关密码隐藏曲也可以任意Play

游戏的另一项设计，就是如果玩家在达到一定条件后，就可以演奏原本的隐藏曲喔！当隐藏曲开始变成可以玩时，在GAME OVER的画面中就会出现通关密码，而且如果在下个新游戏开始前便输入此通关密码，就可以从头开始玩隐藏曲。赶快来霹雳啪啦地演奏，让所有的隐藏曲全部出现吧！



←这就是可以使隐藏曲显现的通关密码，赶快记下来！



←在输入通关密码的画面中，输入刚才记下的密码，就可以玩隐藏曲。



←因为这是CBC的软件，里面的图表、图画都相当漂亮，而且光是背景就非常地豪华。

流行音乐的画面感觉很不错吧！





←如果曲子结束时量表没有维持在一定的程度，就会GAME OVER。

千万小心不要出任何差错！

原创曲

为了感谢玩家阅读这篇报道，因此在报道最后我们要为您稍稍透露GB版的原创乐曲。请看画面左方，如同其名“WEST”一样，歌曲充分表示出西部开拓时代的气氛，曲名就叫“德克萨斯神枪手”。右方的画面则是“RUSSIA”，是带有民谣风味的“吉普赛舞蹈”。如果想知道这些乐曲究竟为何，最好的方法就是实际玩玩看，亲耳感受一下吧！

↓主题是在荒野中奔跑的狼？嗯，真想赶快听听究竟是怎样的曲子。





↑在第3关登场的曲子。难度应该相当高。

也有原创曲喔！



BIOHAZERD BIOGRAPHY

“生化危机”系列中玩家最期待的“生化危机　代号维罗尼卡”已在D C 上发售！为了让玩家在玩这款集“生化危机”系列之大成的游戏时，能够享受到10倍的乐趣，编辑部特别制作了这次的特集，为您详细介绍故事的经过和背景……

“生化危机”系列专门用语解说集

相较于其他游戏，“生化危机”系列一路走来出现了许多的专门用语。为了让尚未玩过系列作品的初学者也能够确切地掌握故事剧情，在此就针对专门用语来做个详细解说。

浣熊市

位于美国，一个拥有十万人口的中规模都市。是“生化危机1”～“生化危机3”的故事舞台，充满了不幸。

R.P.D.

Racoon Police Department的简称，浣熊市的警察。

S.T.A.R.S.

Special Tactics and Rescue Service的简称。为了对付象是恐怖分子……等一般警察所无法对付的罪犯，因而在R.P.D.内设置的特殊部队。

伞公司

表面上是世界知名的制药公司，但是暗地里却从事各种生物、化学兵器的开发。也因为如此，它拥有极强的经济实力。而造成浣熊市发生生物危机的元凶T-病毒，正是它们所开发的东西。

别墅事件

“生化危机”所有故事的开端事件发生地。

本期我们将对“生化危机”系列进行详细的解说，这是为了要让初次接触“生化危机”的玩家也能够在集大成之作“代号维罗尼卡”中享受到乐趣。当然啦！我们也会一并公布游戏的最新情报，让喜爱的玩家也能够得到满足。而在第一个礼拜中，我们要向玩家介绍的是主角们之间的关系和敌方生物。为了能够在“代号维罗尼卡”中享受到120%的乐趣，玩家一定要确实地掌握这些必备的知识。

最初的别墅事件

因为在浣熊市周围，某个地方的别墅出现了一群谜之僵尸，所以R.P.D.便派遣了特殊部队，S.T.A.R.S.前往调查，在大多数队员都阵亡的情况下，这栋别墅最后便落得爆破作为收场……而之前的僵尸之谜也因此进入谜团中，迟迟不得其解。至于生存下来的吉尔和克里斯，只带回“伞公司是制作T-病毒的元凶”这个情报，但是证据和真相一切都处于不明朗的状态。

克里斯·雷德费尔德



←别墅事件发生时的克里斯，事件过后便到欧洲继续进行调查。

吉尔·巴雷妲茵



←吉尔在别墅事件后便潜伏在浣熊市内，从内部展开调查。

要仔细弄清楚

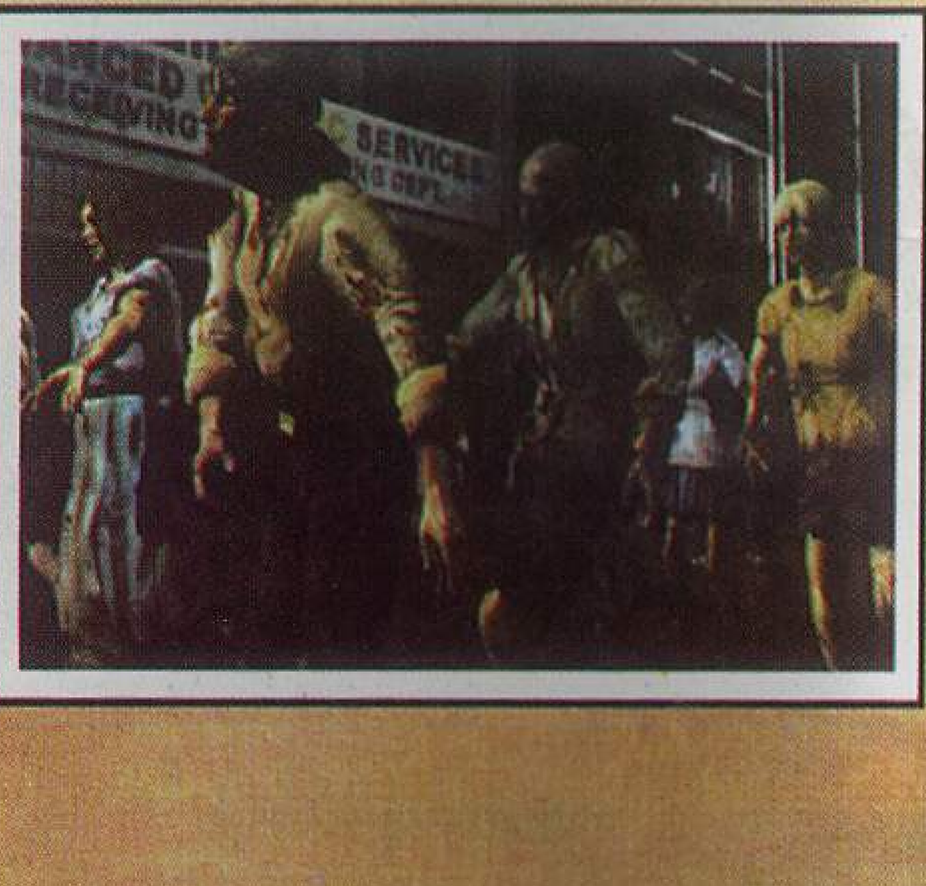


在这里介绍的人物，都是曾经在“生化危机”系列游戏中出现过，扮演重要角色的人物。其中有不少人预定在这次“代号维罗尼卡”中登场，甚至还会在往后的系列登场。各位玩家若是能先认识是他们，相信往后在进行游戏时一定会更有趣？

变成了恐怖街道的浣熊市

“生化危机2”事件的发生地点——浣熊市。别墅事件发生两个月后，位于浣熊市市内的伞公司研究室，发生了T-病毒外泄事件，这使得街中的人们变成僵尸并引发了可怕的生物危机。在这同时，被配属到R.P.D.的里昂和为了找寻哥哥而来到浣熊市的克蕾尔两人，便因此而相遇，甚至更被一同卷入事件中。而之后打倒了引发这次T-病毒外泄事件的始作俑者威廉·巴金博士，并救出唯一的生存者——博士的女儿雪莉后，三人便逃出浣熊市。在浣熊市的事件结束后，克蕾尔为了追寻哥哥而前往欧洲；而里昂则是进入了美国政府的情报局。

↓在发展出浣熊市全城变成了僵尸的事件，证明了T-病毒兵器的有用性。



与浣熊市的诀别

Carlos Oliveira

卡尔罗斯·奥利维拉



↑卡尔罗斯再次确认伞公司整个组织的庞大。

Jill Valentine

吉尔·巴雷妲茵



↑曾经数次徘徊死亡边缘，感觉相当敏锐。

独自留在浣熊市内部进行侦查的吉尔，不幸地遭遇了浣熊事件（“生化危机3”的事件）。途中，她与U.B.C.S.的队员，卡尔罗斯相遇，并且一同面对生物危机。在这个伞公司布置了众多最新生物兵器、而美军也关切的大事件中，吉尔和卡尔罗斯最后成功地逃出了浣熊市。在吉尔脱逃之后，浣熊市便在美军的特殊飞弹下变成了灰烬，但一切事情的真相也就这样被埋入黑暗中……

浣熊事件

从伞公司的研究室外泄出T-病毒，引起突发的流行感染事件。

T-病毒

生物在感染后会失去知性并凶暴化的病毒。不但感染力高，而且会引起一定程度的生物突变状况。

生物危机

以病毒等做为病源体，造成特定的生物发生异变的生态系灾害。

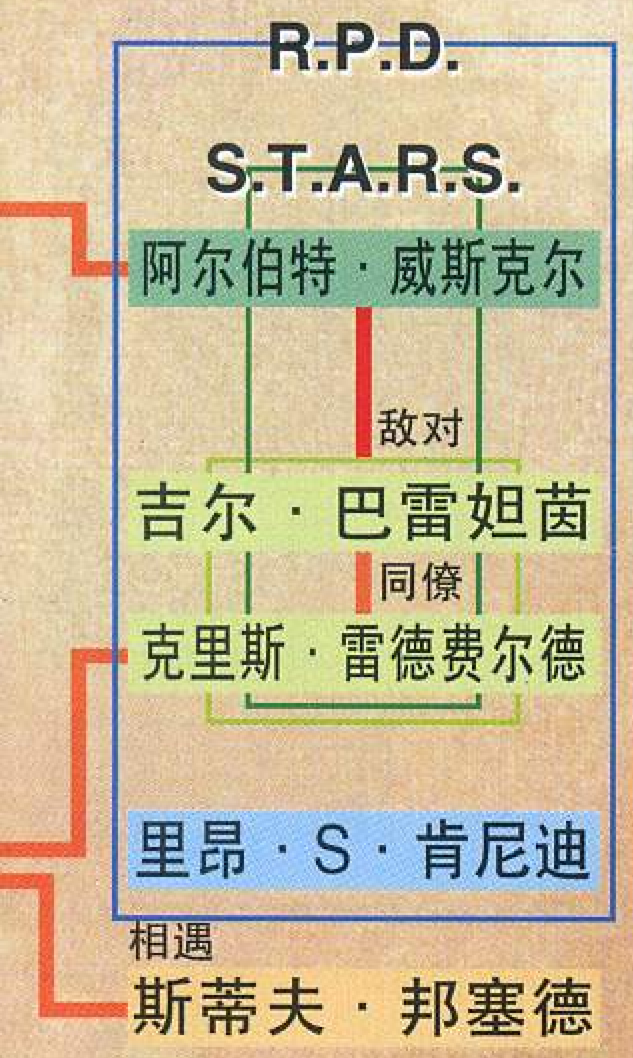
威廉博士

伞公司所属，开发T-病毒与其发展型G-病毒的生物学权威。

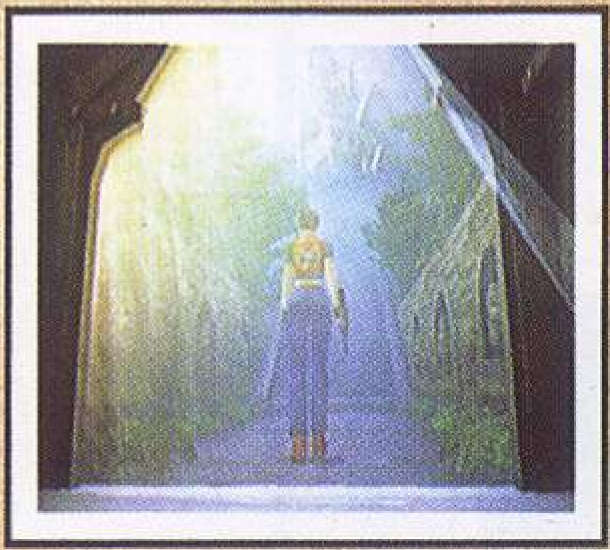
U.B.C.S.

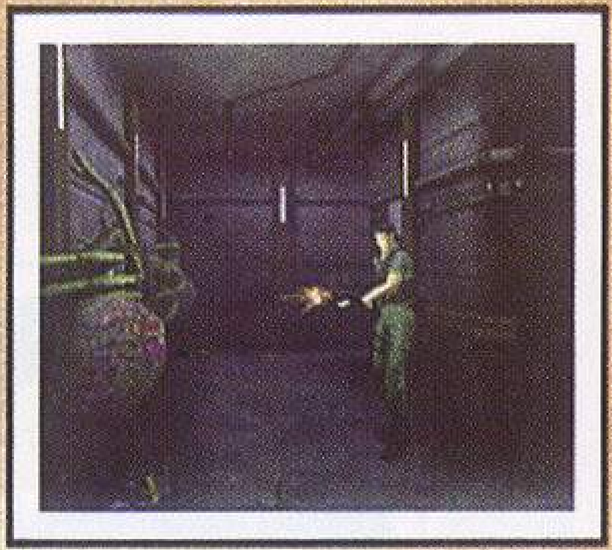
Umbrella Biohazard Countermeasure Service的简称。伞公司的生物危机对策部队。为了解决象是生物兵器等由伞公司制作出的麻烦而设置的部队。

人物相关图



到了新的舞台……





在逃离浣熊市后，克蕾尔为了寻找失去音讯的哥哥便独自一人前往欧洲。因为她想借由追踪伞公司来取得克里斯的情报，于是便潜入伞公司位于巴黎的研究室。但是，在之后却被组织所捕捉，并且将她送到了位于南美的孤岛监狱洛克佛特岛。在那里，克蕾尔碰巧遇到了一位名叫斯蒂夫的少年。这次他将要与前来搭救兄长的克蕾尔，一同展开逃出孤岛的精彩剧情。

Steve Burnside

斯蒂夫·邦塞德



↑经历等一切不明，在游戏中应该会明朗才是。

Claira Redfield

克蕾尔·雷德费尔德



↑“代号维罗尼卡”的主角，已经是一流的士兵了?

Chris Redfield

克里斯·雷德费尔德



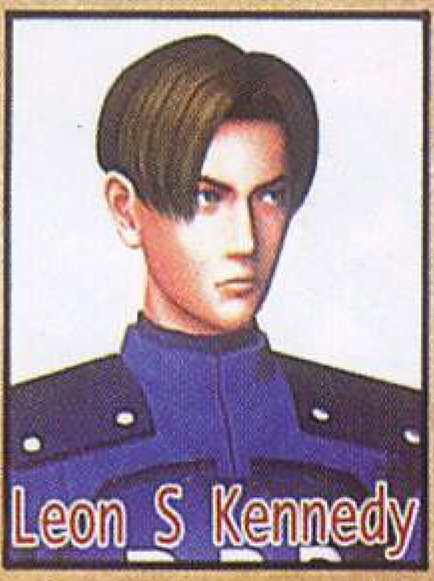
↑终于能够在“代号维罗尼卡”中与克蕾尔再会。

克蕾尔·雷德费尔德



↑在看似偶然的机会下，被卷入了一连串的事件中。

里昂·S·肯尼迪



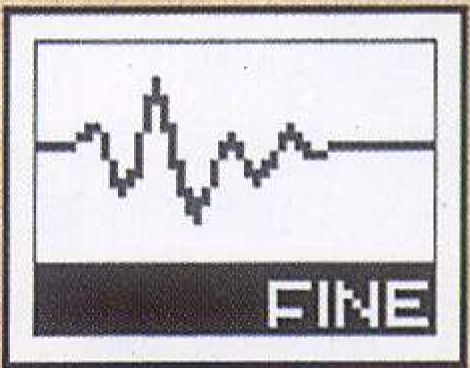
↑现在正对伞公司买下的孤岛，进行调查。

“代号维罗尼卡”的最新情报

之前曾经介绍过，玩家将可在“代号维罗尼卡”中使用视讯记忆卡（VM），以及在VM上还会出现显示玩家现在状况的心电图……不知各位玩家是否还记得?这次，我们将公开其画面并为玩家们再做解说。事实上状态画面将会出现如右显示的两种：一个是玩家在游戏中操作角色的脸部图案；另一个则是玩家在系列中，可以通过状态画面来加以确认的体力心电图。这两者将会交替显示，相信这样一来玩家们将可省下确认的繁琐步骤，大幅降低压迫感了。









一看就明白的体力表示方法 对初学者相当方便！

B.O.W.

Bio Organic Weapon的简称。有机生命体兵器，是伞公司利用投入T-病毒或是DNA重组等技术所制作出来的生物总称。另外象是僵尸或是虫类等，经由T-病毒2次感染而出现的不规则生物，则是不被包括在B.O.W.在内。

G-病毒

由威廉·巴金博士所开发出来的病毒型兵器第2弹。跟T-病毒一样具有相同的基本概念，不过G-病毒却可以让引发细胞等级产生急速的进化。因为这个G-病毒的研究是经过博士个人之手，所以G类型的生物也不包括在伞公司公式的B.O.W.中。

独裁者

以T-病毒制作B.O.W.的开发计划中，初期的制作目标。就兵器部分而言，其攻击力当然是没有话说，但是它的智慧看起来却是在平均值下，有时甚至会进入暴走状态，在别墅中的试作型是为了要驱逐S.T.A.R.S.而开发的，它现在也是新兵器开发的基础。除此之外，在原文中T-病毒的T也是独裁者的开头字。

病毒与生物



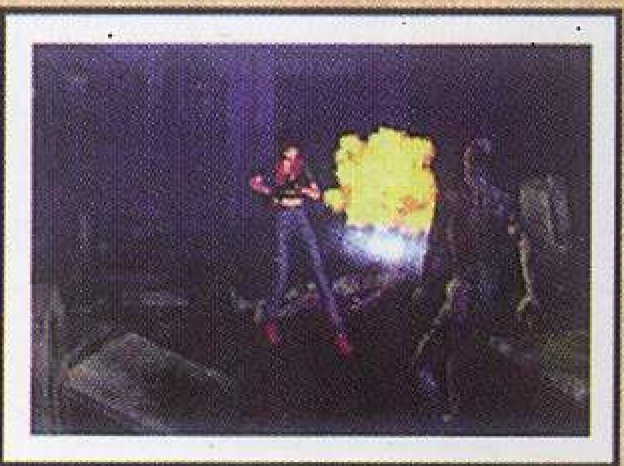
↑持有高度知能的涅莫西斯，可以轻松地使用重兵器。

伞公司制作的B.O.W.打破了现有的兵器概念，主要原因就是其制作的基础T-病毒。而B.O.W.的效果在经历别墅事件之后，证明了它仍有缺点存在。那就是生物在接受病毒后，其本身的智能也会跟着下降……也就是因为有这样的弊病，所以B.O.W.到目前仍属于不完全的生物兵器。而之后开发出来的新型病毒G-病毒，也是种会让生物智能低下的病毒，所以说不能说是个成功的结束。不过，在这之中也些许地改变了原本的缺点，在B.O.W.最终型态下所做出的“独裁者”，已经能够接受简单的命令。此外，以独裁者为基础，使用NE-α制做而成的“涅莫西斯T型”在智能上也有所提升，不但能够去执行“歼灭S.T.A.R.S.成员”的命令，而且还能够进行高水准的作战。而在浣熊事件经过后两个月后所发生的“代号维罗尼卡”里，若是出现了接近人类智能的生物，相信也不会令人感到不可思议了……

对生态系的影响

T-病毒会通过食物链等的方式进行2次感染与扩散蔓延。即使是象死尸身上的寄生虫，也同样会受到感染。在现阶段中，除了利用伞公司所开发的血清外，没有方法可以预防感染。

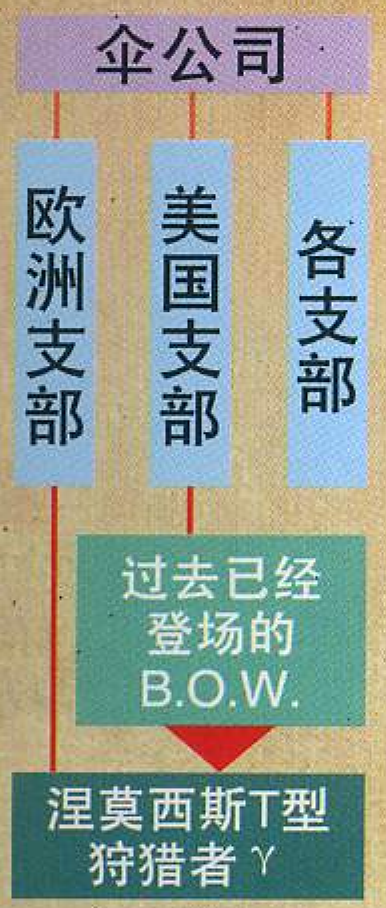
→在封闭的环境中可以发挥绝大威力的T-病毒，被2次感染的生物，将会无限制地继续扩散感染。



恐怖的恶性循环……

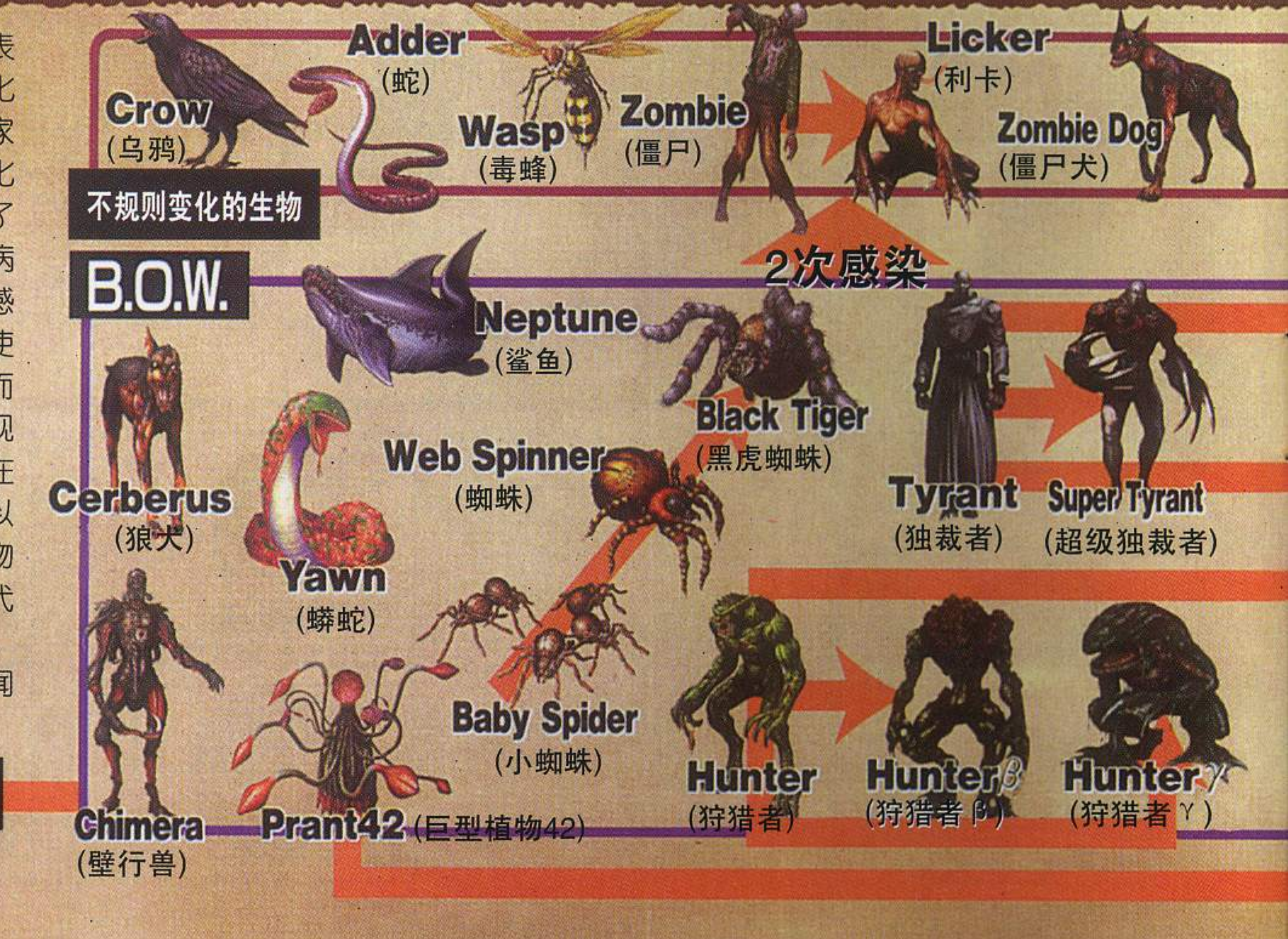
巨大企业伞公司的组织

伞公司不但是个巨大的企业，而且在世界各地更是拥有支部存在。而伞公司对于生物兵器的研究，是各个支部独自进行的，不过象是狩猎者γ等运用目的不同的生物则在各地支部都可以见到。之前，出现在别墅事件和浣熊事件的B.O.W.，是经由美国支部所开发出来的。而这次“代号维罗尼卡”的故事舞台是发生在南美……这么说来，位于南美的伞公司支部，也有可能会独自开发出強力的B.O.W.，并且把它们放到洛克佛特这座孤岛上面喽！



生物的体系与进化

在此，我们用右方的图表为各位玩家显示曾经在“生化危机”系列登场的生物，玩家可依此对B.O.W.和不规则变化的生物体系有一个整体的了解、分析。其中象是对于T-病毒有良好向性的人类做2次感染，之后再通过某种过程，使得体内的T-病毒活性化，进而变成了的利卡等，您将可发现许多令人感到意外的事实。在这个体系图中，玩家除了可以看到曾在系列中出现的生物外，还可以看到确定会在“代号维罗尼卡”中登场的生物，这可是初次公开的独家新闻喔！



“代号维罗尼卡”中登场的新品种生物

已经确定会在“代号维罗尼卡”中登场的新型生物有伞公司制作的“砂虫”和“独裁者实用型”，此外还有“狩猎者改”。不过在这之中的“狩猎者改”，是经由在“代号维罗尼卡”中首次登场的谜之第3势力所开发而成的B.O.W.。这是以伞公司的狩猎者作为基础，进而开发出比伞公司更加具有战斗能力的生物。虽然这些生物跟“生化危机”系列登场的B.O.W.在外型上十分相似，但是能力却大不相同。当玩家与他们碰头时，千万要注意它们彼此不同的特性。

Gulp worm



↑以蚯蚓的遗传因子配上T-病毒制作而成的B.O.W.，通常会躲在土里，待猎物接近通过时再加以袭击。

Sweeper



↑狩猎者改的爪子具有毒性，是攻击力很高的B.O.W.。比起自行行动的品种，它的行动可以被控制。

Bandersnatch



↑稍微减小兵器性能，重视实用性的独裁者。这个是为了量产化而作出的试验体。

对于谜之组织的推理

在这里，由于狩猎者改的制作，因此我们得知了有个“谜之组织”存在的情报。首先，这个组织不知道通过了什么样的方法取得了有关于狩猎者的情报，并且依此制作出了更加強力的B.O.W.，就这点看来，我们可以推断出它是一个和伞公司拥有相同水准技术能力的组织。再来，从它袭击“代号维罗尼卡”的舞台——洛克佛特岛这件事来看，它对伞公司是不惜使用武力，所以它一定是一个相当庞大的组织。而以上的情报显示出事情有两种可能，一个是这个“谜之组织”为伞公司的竞争对手企业，另一个则是它是从伞公司分裂出来，位于某个国家的组织……这两者是现阶段比较合理的推论。虽然目前并没有直接的情报显示，但传闻这个“谜之组织”有派遣人员到这个洛克佛特岛。对于以上的这些情报，玩家您是相信呢？还是不相信呢？

NE-α

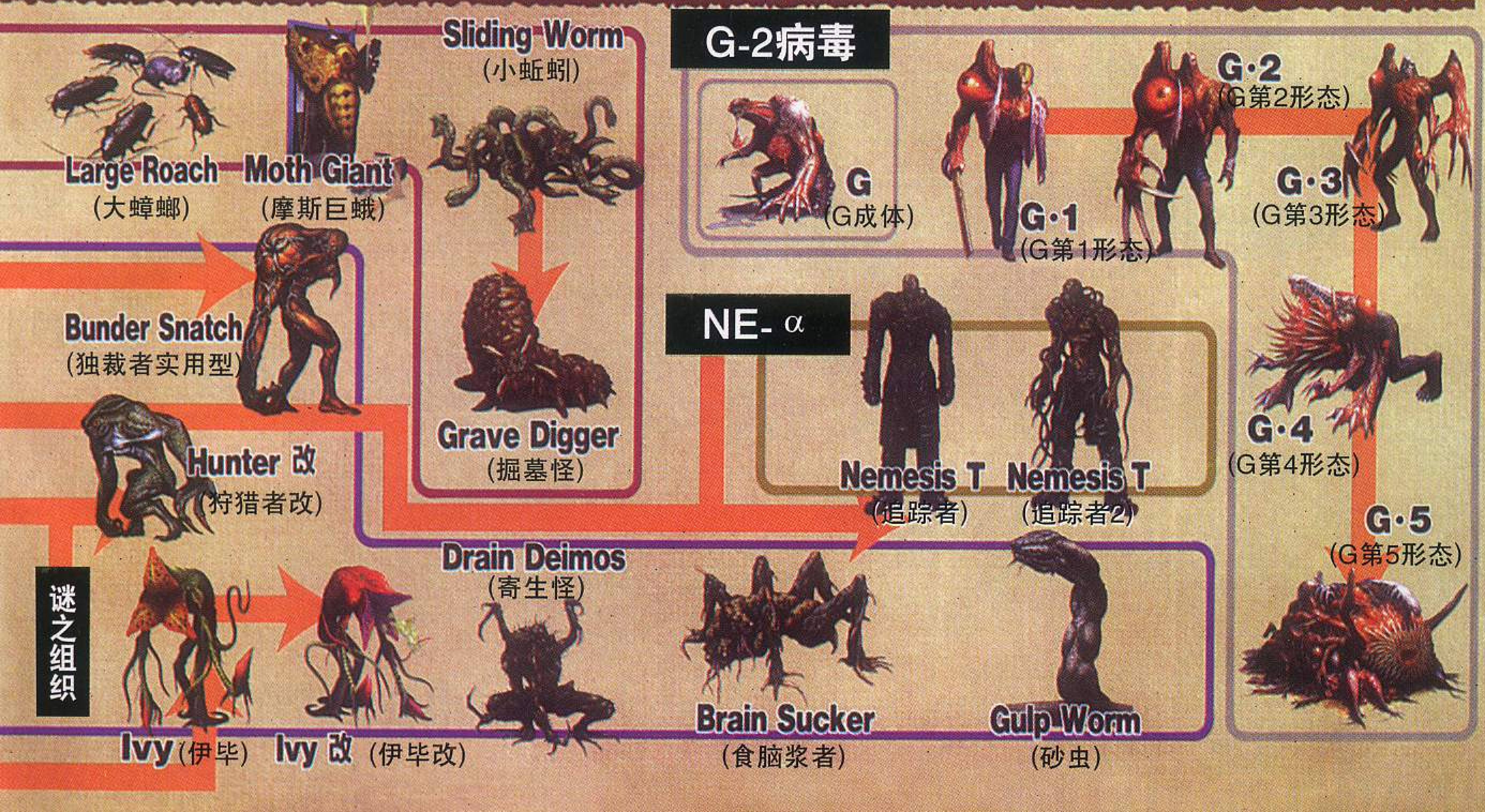
由伞公司欧洲支部所制作完成的寄生生物。如果我们将这种生物寄生到以T-病毒制作出来的B.O.W.上面，B.O.W.便可受到一定程度的控制。关于这点，从涅莫西斯获得可以使用自独裁者那移植而来的重武器知能来看，可以得知这项实验是成功的。

狩猎者

由人类的卵子和T-病毒组合，造成DNA变化进而制作出的“生化危机”系列代表B.O.W.。在各个品种中，量产类型的狩猎者β和在欧洲研究所中由人类和两栖类的DNA所制作出的狩猎者γ……，都是为了各种不同目的而制作出来的。

第3势力

在“代号维罗尼卡”中首次出现的组织。就如同下方体系图中所写的谜之组织，该组织的名称与活动目的等全都是一团谜。但是，从它袭击伞公司的洛克佛特岛这件事来看，它应该是个与伞公司分处于有敌对关系的组织。不过它是否跟S.T.A.R.S.有友好关系，这就不得而知了。截止到目前，整个故事的架构看起来就是伞公司、S.T.A.R.S.、谜之组织这三者，外加一位被卷入事件中的克雷尔……




PS2 I LOVE YOU!
PlayStation®2


次世代丛书
新千年巨献
新世纪力作
GAME BOY第三弹!
几百款值得一玩再玩的好游戏
好游戏绝不能错过
一本值得期待的好书
好书你一定要拥有
次世代丛书
NEXT
GAME BOY千年珍藏本
GAME BOY千年珍藏本
GAME BOY迷敬请期待
2000.4
定价：
18.00元
GAME BOY千年珍藏本
电子游戏软件倾力之作
次世代丛书
因为有用心 所以有信心
新千年，第一本倾力奉献之作


BE COOL 我说了算！
都市流行
都市流行春季版
青少年最COOL的街头文化
全景大扫描——。
2000年4月27日出版，定价19.80元
最FASHION的春装
最HOT的手表
最LOVELY的玩具
最NEW的运动鞋
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP
定价：8.40元